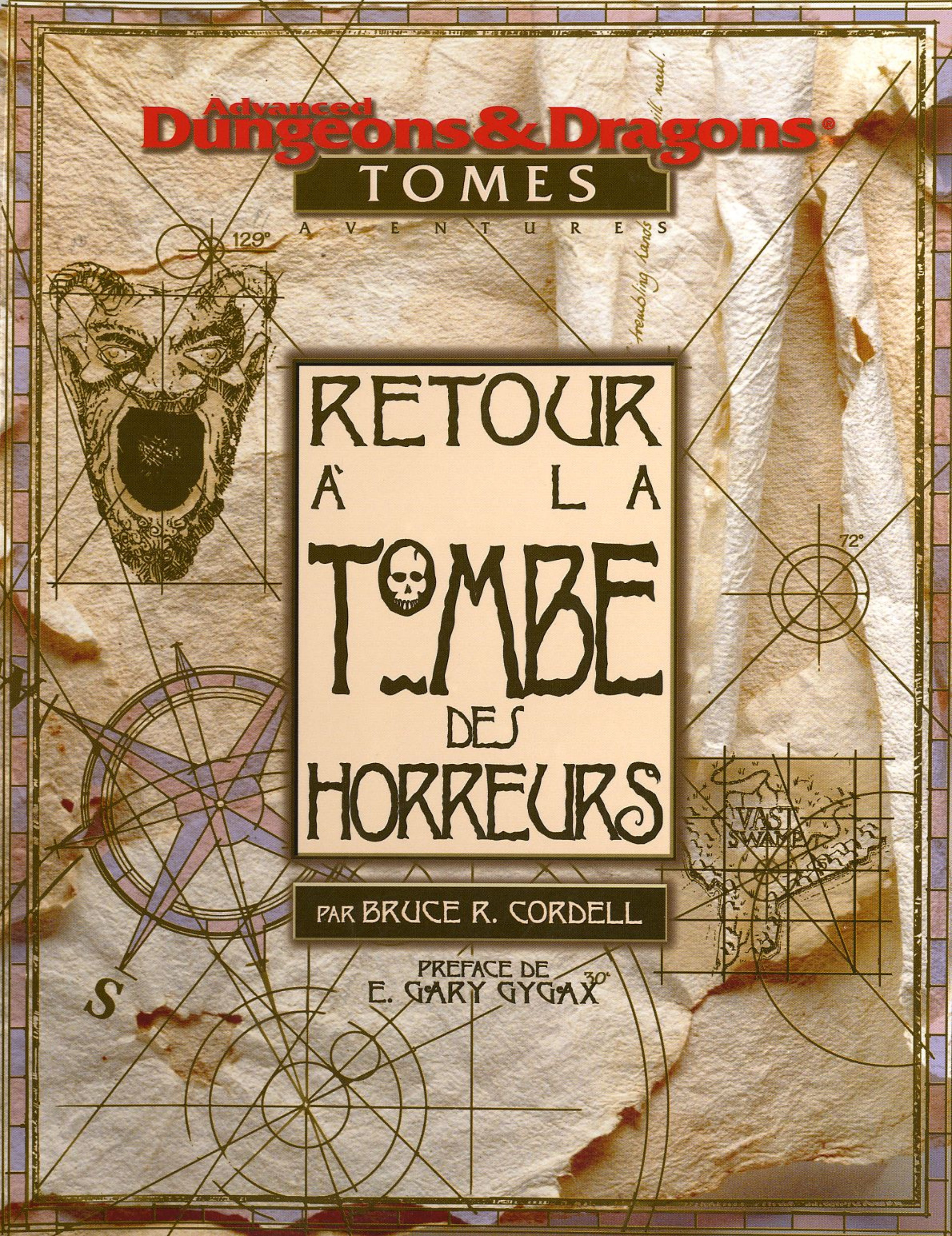

Advanced Dungeons & Dragons®
TOMES
AVENTURES
RETOUR À LA TOMBE DES HORREURS
PAR BRUCE R. CORDELL
PREFACE DE E. GARY GYGAX
129°
72°
30°
VAST SWAMP
S
trembling hands

Advanced Dungeons & Dragons®
TOMES®
RETOUR · À · LA TOMBE DES HORREURS

RETOUR À LA TOMBE DES HORREURS

Édition américaine

Conception : Bruce R. Cordell
Édition américaine : John D. Rateliff, Skip Williams et Steve Winter
Directeurs de création : Thomas M. Reid et Steve Winter
Illustrations : Arnie Swekel et Glen Michael Angus
Conception graphique : Tanya Matson
Typographie : Angelika Lokotz
Directeur artistique : Dawn Murin

Édition française

Traduction : Philippe Tessier
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de Nexus

Titre original : Return to the tomb of horrors

Dédicace

Ce supplément est dédié aux HK Cavaliers : Bob Baxter, Richard Bue, Bret Holien, J.D. Peterson et Monte Cook dont les encouragements et le soutien m'ont permis de ne pas continuer à "rêver la nuit dans les recoins poussiéreux de mon esprit".
En ce qui concerne ce texte, j'aimerai attirer l'attention sur ses éditeurs. Les grands éditeurs sont rarement récompensés de leurs peines. Mais Skip Williams, Dr. John Rateliff et Steve Winter ont tout mis en œuvre pour que *Retour à la Tombe des Horreurs* se distingue d'autres produits moyens ; merci à tous !

- Bruce R. Cordell

Dépôt légal Octobre 1999 - ISBN : 2-7408-0211-0 F 1162

U.S., CANADA, ASIA PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Venez nous rejoindre sur le web : www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

TABLE DES MATIÈRES

PRÉFACE

La *Tombe des Horreurs* n'est pas récent. Avant d'être un manuscrit publié, ce scénario traînait dans ma mallette pour servir à tous ces fans qui se vantent d'avoir de puissants personnages capables de relever tous les défis offerts par le jeu AD&D. Après environ une heure passée dans le terrifiant labyrinthe de la dernière demeure d'Acérérak, les joueurs dont les personnages survivaient se rappelaient soudainement qu'ils avaient un important rendez-vous. Agrippant leurs précieuses fiches de personnage, ils fuyaient la table de jeu. Ceux qui avaient déjà perdu leurs personnages tant vantés partaient en grognant à propos de "pièges mortels impossibles". Si j'avais été cruel et mesquin, je leur aurai demandé de me remettre leurs fiches après la défaite de leur personnage, je les aurai déchirées et j'aurai souri de manière narquoise en leur demandant l'adresse et le nom de leurs MJ pour l'avertir de cette triste nouvelle. Mais j'ai bon cœur...

Tout d'abord, pourquoi un tel scénario? Il faut remercier Alan Lucien d'avoir imaginé une petite aventure aussi horrible. C'est à partir de ses indications que j'ai écrit ce qui devait devenir la *Tombe des Horreurs* et je dois admettre que j'y ai pris beaucoup de plaisir. Il y avait quelques joueurs particulièrement experts dans ma campagne et c'était là un moyen de mettre à l'épreuve leurs talents et la persévérance de leurs personnages jusque-là invincibles. J'avais plus particulièrement à l'esprit le personnage de Rob Kuntz, *Robilar*, et celui d'Ernie Gygax, *Tenser*. Le personnage de Rob, en sacrifiant de nombreux serviteurs orques, réussit à atteindre la crypte finale et quand le crâne de la demiliche commença à s'élever dans les airs pour attaquer celui qui osait violer son sanctuaire, il engouffra dans son *sac sans fond* tous les trésors visibles et prit la fuite. Le personnage d'Ernie atteignit également la crypte mais il détruisit Acérérak et quitta la tombe avec un beau butin.

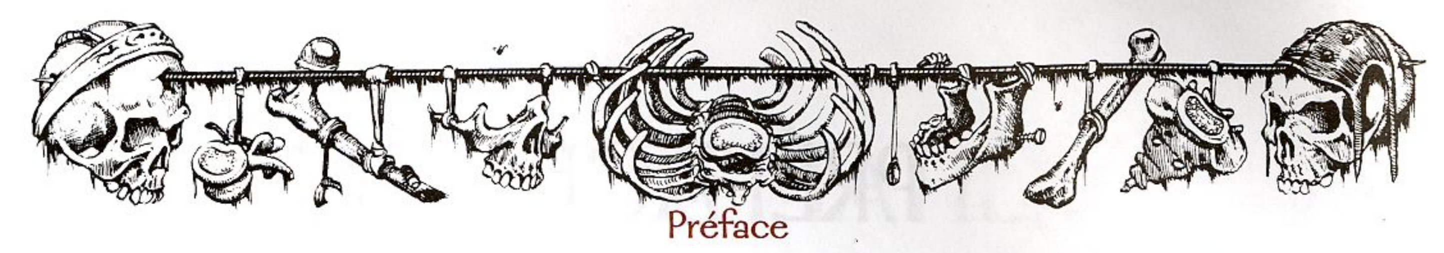
J'appris alors une leçon en tant que maître de jeu. Même les scénarios véritablement difficiles, dans lesquels la destruction guette les PJ à chaque coin du labyrinthe, peuvent être réussis par des experts du jeu. Le niveau des PJ et leurs capacités doivent correspondre aux défis qu'ils affronteront. Les sorts et les objets magiques nécessaires à l'aventure doivent être accessibles. Rien n'est "impossible". La version originale de ce scénario en est la preuve. Même si beaucoup ont échoué, tout du moins la première fois qu'ils ont tenté l'aventure, il y en a quelques-uns qui ont réussi. Lors d'un tournoi, une équipe triompha en utilisant la couronne et le sceptre, trouvés auparavant, pour vaincre la demiliche. Alors que le crâne d'Acérérak s'élevait dans les airs, un joueur annonça que son personnage enfonçait la couronne sur le crâne tandis qu'un autre la frappait avec le "mauvais" bout du sceptre. Poof! Une demiliche de moins et la palme de l'innovation à cette équipe de joueurs qui avaient imaginé cette nouvelle solution. Russ Stambaugh, le MJ du groupe était sidéré. "Est-ce que cela peut fonctionner?" demanda-t-il. Je haussai les épaules et j'admis ne pas y avoir pensé, tout en reconnaissant que c'était une idée de génie qui méritait d'être récompensée. La pire des situations pousse les joueurs à tirer le meilleur d'eux-mêmes.

Amplement testée et déjà une légende, l'aventure fut illustrée pour faciliter le travail du MJ. Les images en disent beaucoup... et très peu. Avec elles et quelques mots, le MJ pouvait rendre ce sentiment de menace mortelle et de mort imminente qui imprègne la Tombe. Le S1, le premier "module" publié par TSR Hobbies Inc., devint rapidement un classique. Il n'y en a jamais eu d'autre semblable et il ne risque pas d'y en avoir dans le futur.

Mais alors, est-ce que *Retour à la Tombe des Horreurs*, n'est qu'une resucée de l'original? En tout cas, ce scénario est certainement de la même veine. En fait, oui et non.

Retracer la création et l'élaboration de ce qui a inspiré ce supplément n'était pas uniquement une affaire de nostalgie, cela explique simplement le but du scénario original. *La Tombe des Horreurs* était une sorte de test pour les personnages et le talent de leurs joueurs. Cette aventure, beaucoup plus vaste, est quelque chose de totalement différent. Comme vous le découvrirez bientôt, le "non" ci-dessus ne réduit rien la qualité de ce travail. En fait, *Retour à la Tombe des Horreurs* n'est pas un simple scénario, c'est une campagne. Et quelle campagne! Prenez un peu de *Against the Giants*, ajoutez-y une pincée de *Ravenloft* pour l'ambiance, mélangez avec du mystère, des *Ombres Noires*, complétez par des pièges incroyablement insidieux et des rencontres mortelles, le tout soutenu par l'ingéniosité et la créativité des concepteurs. Non ce n'est pas le vieux module indépendant de votre serviteur...

On peut aussi répondre "oui" : si pour une quelconque raison, le MJ *veut* réduire cette aventure à une simple exploration de donjon, particulièrement dangereuse, une bonne partie de l'ouvrage peut être écartée. Dans ce cas, ce qui resterait de la "Tombe" serait étrangement familier, tout en étant suffisamment modifié pour tromper et rendre mal à l'aise. Même un MJ ayant fait jouer l'ancienne Tombe et osant risquer un personnage dans la nouvelle n'aura aucune assurance de s'en sortir en se référant à ses connaissances. Les anciens joueurs ayant réussi la première Tombe, avec leur



expérience limitée des lieux, doivent être aussi courageux que lors de leur première exploration s'ils veulent que leurs personnages revoient la lumière du jour.

En bref, *Retour à la Tombe des Horreurs* est une autre paire de manches. Si l'on compare la première Tombe à un léopard guettant ses proies, la nouvelle est un félin particulièrement malin qui a l'aspect d'une créature encore plus féroce. Le hasard fait bien les choses : cette aventure est publiée l'Année du Tigre.

Je dois avouer qu'en recevant le manuscrit, je nourrissais quelques inquiétudes. Ayant écrit l'original, puis créé ce que je pensais être l'aventure ultime de ce type (la campagne *Nécropolis* pour le jeu *Mythus* de la gamme *Dangerous Journeys*), je m'attendais à ne pas y trouver grand-chose de bon. Mais finalement, ceci est une aventure très différente et de grande qualité. Elle offre beaucoup plus que la première *Tombe des Horreurs* et se montre beaucoup plus mortelle. Si vous voulez revivre vos gloires passées, vous allez vite découvrir que le nouveau site funéraire est différent et plus terrifiant. L'ensemble de cette aventure est passionnant et difficile à souhait.

Si vous lisez ceci après avoir acheté ce supplément, soyez heureux. Vous allez connaître de grands moments en le faisant jouer. Si vous envisagez de vous le procurer, n'hésitez plus. Enfin si vous êtes un joueur jetant un "coup d'œil", n'allez pas plus loin. Achetez-le et offrez-le à votre MJ. Peut-être que cela vaudra à votre personnage une quelconque intervention divine au cours de l'aventure. Il y a de fortes chances pour que vous en ayez besoin.

Gary Gygax
Lake Geneva, Wisconsin
1998

INTRODUCTION

La Tombe des Horreurs, de Gary Gygax, est un classique d'AD&D. C'est une des premières aventures publiées par TSR et, à ce jour, elle reste l'une des favorites de nombreux joueurs de longue date. Jouée au début des années 80, elle me laisse des souvenirs pleins de nostalgie. Je l'ai tellement appréciée en tant que joueur que je l'ai utilisée, dans son ensemble ou en partie, avec tous les groupes dont j'ai été le MJ. Pouvoir écrire cette suite m'a absolument ravi. Cependant, il n'y aurait pas eu de *Retour à la Tombe des Horreurs* si l'original n'avait pas été tellement apprécié. Toute une génération de joueurs connaissait pour la première fois la peur dans le contexte d'un jeu de rôle. J'espère que vous, le MJ, trouverez que le contenu de ces pages complète le milieu et le cadre de l'original, tout en lui restant fidèle, mais qu'il prolonge aussi une histoire qui n'était racontée qu'en douze pages de texte! Lisez et découvrez les étranges bouleversements qui suivirent la découverte de la tombe.

Utiliser cette aventure

Dans *La Tombe des Horreurs*, la sépulture d'Acérérak pouvait se trouver dans six endroits totalement différents, tous situés sur le monde de GREYHAWK®. Dans un souci de continuité, *Retour à la Tombe des Horreurs* est aussi une aventure pour GREYHAWK. Cependant, vous êtes libre de l'adapter à sa campagne, surtout si cela vous permet de l'intégrer à vos scénarios.

Comme pour toutes les aventures, vous devez vous familiariser avec le contenu de *Retour à la Tombe des Horreurs*. Vous vous rendrez alors compte que, suivant l'exemple de l'original, bon nombre des PJ peuvent y être tués. Même si cette aventure est prévue pour un groupe de quatre à huit joueurs incarnant des personnages de niveau 13 à 16, les pièges mortels, les monstres et Acérérak en personne risquent de provoquer la perte des aventuriers les plus expérimentés. Vous pouvez vouloir que les joueurs créent des personnages spécialement pour ce scénario ou, si vos joueurs insistent pour utiliser leurs aventuriers préférés, vous pouvez choisir de limiter certains dangers ou de préparer le groupe aux futures épreuves. Il vous faut ainsi, par exemple, vous assurer qu'au moins deux des aventuriers ont de quoi résister magiquement au froid surnaturel. En cas de besoin, ajoutez les objets nécessaires dans les préliminaires de l'aventure. Naturellement, vous êtes libre d'estimer que les obstacles présentés ici sont en adéquation avec la demeure d'Acérérak et donc ne rien y changer. Joueurs et personnages connaissent la réputation de la tombe et tout PJ qui s'y aventure, après avoir été averti, le fait à ses risques et périls.

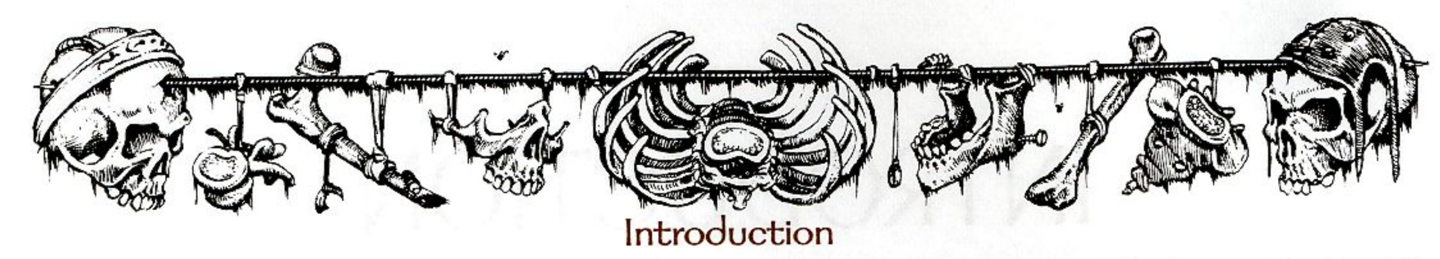
Ce qui s'est passé avant

Sur les terres civilisées, la légende de la tombe est connue depuis des siècles. Au cours des années, les rumeurs de trésors perdus et de catacombes inexplorées ont poussé un grand nombre d'aventuriers à se rendre dans des contrées inconnues, à la recherche de la fortune et de la gloire. Peu d'entre eux ont trouvé la tombe et encore moins en sont revenu; la légende du dernier sanctuaire d'Acérérak est restée une vague rumeur évoquant la richesse et le danger.

Puis, il y a vingt ans environ, pour des raisons qui n'étaient pas très claires à l'époque, des récits concernant cette tombe se répandirent aux quatre coins du monde. Sa réputation de donjon dont peu d'explorateurs étaient revenus, paradoxalement, attira ceux qui se pensaient particulièrement doués, malins et chanceux. Défiant les avertissements concernant des pièges mortels, de redoutables labyrinthes et la présence du sorcier maléfique bravant la mort pour garder la crypte qui abritait sa dépouille, ils vinrent de tous les pays pour se mesurer aux défis d'Acérérak. Ceux qui ont trouvé la tombe et se sont aventurés dans ses sinistres ténèbres se sont vite rendu compte que les légendes étaient exactes; la mort était aussi bien la récompense des prudents que des téméraires. Certains renoncèrent mais beaucoup d'autres périrent au cours de leur exploration. Très peu réussirent à trouver le chemin menant à la forme physique d'Acérérak : une demiliche. Ce n'est qu'à cet instant que ces braves découvrirent le vrai danger qui les menaçait : la demiliche pouvait arracher leur âme éternelle de leur corps par le seul pouvoir de son regard maléfique!

Ce qui est arrivé depuis

Ceux qui avaient survécu à ces horreurs finirent par ressortir de la tombe. Certains y avaient perdu des compagnons ou des membres ou les deux, mais tous se sentaient chanceux de pouvoir revoir le soleil encore une fois. C'est par la bouche de ces âmes intrépides que se répandit l'histoire de la terrible crypte d'Acérérak, une histoire qui en effraya certains mais qui en poussa encore d'autres à s'aventurer dans ses ténèbres. Le temps passa et de moins en moins d'aventuriers s'y rendirent; certains considéraient que la quête était terminée, d'autres héros en puissance décidèrent d'emprunter un chemin plus sûr vers la gloire et la célébrité. Ceux qui étaient attirés dans cette région étaient de moins en moins intéressés par l'exploration des profondeurs de la tombe. En fait, c'était la légende d'Acérérak elle-même qui suscitait leur



curiosité, cette créature d'une puissance incomparable qui détenait les secrets de la Mort. Avec le temps, ces gens bâtirent une communauté autour de la colline de la tombe, située dans le Grand Marais. Cette ville n'était pas habitée par des chercheurs au cœur pur ou de simples pilleurs de tombes. Ceux qui se réunissaient dans cette nouvelle cité, d'aspect sinistre, cherchaient à percer le secret interdit de la non-vie. En fait, ils étaient presque tous des adeptes des arts les plus noirs de la magie : ceux de la nécromancie. Ainsi naquit la Cité du Crâne.

Les habitants de la Cité du Crâne sont obsédés par le pouvoir que les sciences obscures peuvent leur apporter. Fidèles à cette philosophie, leur vénération pour Acérérak et ce qu'elle a accompli s'est presque transformée en une dévotion religieuse du "Dévoreur", un des aspects de la puissante liche. Ils ont construit une grande Académie entourant l'entrée de la tombe et effectuent chaque semaine des cérémonies pour attirer l'attention et la faveur de la demiliche. Cependant, malgré tous leurs rituels maléfiques, leurs sinistres connaissances et leur communion avec l'esprit de la demiliche, aucun des résidants de la Cité du Crâne n'a pas la moindre idée de la vérité. Le véritable aspect d'Acérérak, l'emplacement de sa dernière forteresse et son objectif ultime demeurent totalement inconnus, un noir mystère.

Situation actuelle

Le reste du monde ignorait totalement l'existence de la Cité du Crâne jusqu'à aujourd'hui. Cette naïveté est devenue des plus dangereuses compte tenu de certains événements de nature diabolique. Ces événements incluent des incursions de morts-vivants dans les régions civilisées, une augmentation des phénomènes liés aux revenants, des kidnappings et des disparitions inexpliquées. Dans les terres avoisinantes, on murmure que tous ces faits ont la même origine bien que cela ne soit pas prouvé. On *pense* que la source de toutes ces calamités se situe dans le Grand Marais.

Cette suspicion est partiellement fondée; les habitants de la Cité du Crâne (qui s'affublent de temps en temps du surnom de Rôdeurs) ont récemment accru leurs immondes pratiques. Cela résulte d'un étrange phénomène qui, depuis peu, imprègne l'atmosphère de l'Académie Noire. Les Rôdeurs ont baptisé ce phénomène la Sombre Intrusion. Entre autres choses, cette Sombre Intrusion accroît la puissance des sorts de nécromancie et celle des sorts en rapport avec le Plan d'Énergie Négative. En fait, dans toute la région, on a pu observer que les morts récents revenaient spontanément à la vie sous forme de morts-vivants. (La plupart des incursions de morts-vivants dans les régions proches sont dues à la population des cimetières locaux qui s'est soudainement animée.)

Toutes les implications de cette Sombre Intrusion restent un mystère pour les Rôdeurs, mais ils les prennent comme un signe d'Acérérak qui leur annonce ainsi que de grandes choses leur seront révélées très bientôt. C'est pour cela qu'ils ont augmenté le nombre de leurs sacrifices, de leurs rituels infâmes et de leurs rites maléfiques, les poussant à effectuer des raids fréquents sur des communautés proches ou éloignées. La véritable nature de la Sombre Intrusion est expliquée un peu plus loin.

Introduire les personnages dans l'aventure

Les aventuriers se rendent compte qu'il se passe quelque chose de bizarre quand ils sont eux-mêmes confrontés à la Sombre Intrusion. Les personnages (pas les joueurs) qui ne sont jamais allés dans la Tombe des Horreurs n'ont aucun moyen d'y voir un lien avec la tombe d'Acérérak (mis à part le titre de cette aventure). Qu'un ou deux des aventuriers soient des vétérans de campagnes qui ont déjà mis les pieds dans la tombe vingt ans auparavant ne change rien : la crypte n'exerçait alors aucune influence sur l'extérieur. Il y a donc peu de chances qu'elle soit responsable des récents événements même si elle se trouve dans la région. Les personnages ne seront finalement orientés vers la tombe, qu'après avoir enquêté et fait des recherches, puisque certaines informations vitales pour le succès de cette aventure (**Le journal de Desatysso**) ne peuvent être obtenues qu'au cours des rencontres préliminaires. Cette série de rencontres préalables permet d'apporter aux PJ les informations nécessaires pour entamer leur voyage dans la tombe.

CALORON ET SES ENVIRONS

L'aventure commence dans la cité de Caloron (voir **Carte 1**). C'est à vous d'inventer une raison plausible expliquant la présence des PJ dans la région. Notez que cette raison peut être tout à fait claire : enquêter sur les rumeurs concernant les incidents étranges provoqués par la Sombre Intrusion. Caloron est une cité assez grande comptant une population de 8000 personnes. Elle est bâtie au confluent des rivières Thelly et Grisflot. La Thelly est un important axe de navigation emprunté par de nombreux navires qui la descendent ou la remontent en passant par le port maritime de Pontylver au sud-est. De nombreuses routes de caravanes mènent également à Caloron, faisant de cette ville une place commerciale très active.

Ce commerce florissant a apporté une culture, des connaissances et des ressources que l'on ne trouve généralement que dans les grandes cités. Les PJ doivent avoir la possibilité de trouver tous les objets communs qu'ils cherchent dans les boutiques et le bazar qui s'étendent le long de la rivière. De plus, des sages, des érudits et des prophètes vivent aux alentours et proposent leurs services contre une rétribution adéquate. Les boutiques restent ouvertes jusqu'à minuit, éclairées par de multiples flambeaux, torches et quelques rares sorts de *lumière éternelle* jetés au sommet de longues perches. Les gardes de la ville sont prompts à réagir à tout incident dans le quartier longeant la rivière, notamment dans le bazar.

Les PJ résident Chez Khale, une auberge/taverne assez grande bâtie sur les rives du Grisflot, près du bazar. Khale est lui-même un ancien batelier et cela se remarque par le choix des décorations qui comprennent des maquettes de bateaux, d'épaisses haussières servant de garnitures, des colonnes de soutien ressemblant à des mâts, des rames sur les murs, etc. Le bar évoque la proue d'un bateau de rivière.

Les morts marchent

Un soir, alors que tous les PJ (ou certains) se détendent à la taverne, une brise glacée se met à souffler du sud, accompagnée d'une brume qui semble recouvrir la rivière et ses rives sur des kilomètres. Ceux qui réussissent un jet de Sagesse voient le brouillard tomber tandis que disparaissent les derniers rayons du soleil. Cette brume atteint rapidement les fenêtres de l'auberge de Khale, obstruant la vue. Cependant, le feu dans l'âtre est chaud et réconfortant, un peu de brouillard sur la rivière n'est pas quelque chose de nouveau pour les habitués ; aucun des PNJ présents ne prête attention à ce phénomène. Les membres du groupe qui scrutent le brouillard ne remarquent rien d'étrange (sauf s'ils ont le moyen de noter un accroissement soudain de l'énergie négative ambiante. Auquel cas, il faut signaler que cette énergie n'est absolument pas maléfique en elle-même). Rien de fâcheux ne se produit dans l'immédiat et, en une demi-heure, le crépuscule cède la place à une nuit profonde. Quelques minutes plus tard, un PNJ vêtu de vêtements de travail (un docker nommé Caspan) paye sa note de bar, ouvre la porte et s'enfonce dans la purée de pois.

Lisez alors le texte suivant aux joueurs :

Votre attention est attirée par un robuste gaillard, vêtu comme un docker, qui ouvre la porte pour sortir de l'établissement. Au-delà, le brouillard dense ressemble à une véritable barrière. D'un geste de la main, l'individu dit au revoir au barman puis s'enfonce dans la nuit brumeuse. Sa silhouette est à peine visible pendant quelques secondes alors qu'il se tient juste à l'extérieur, encore éclairé par la lumière de la taverne. Soudain, elle est happée brusquement par une force invisible et disparaît aussitôt dans une blancheur tourbillonnante ! Ce qui ne peut être que la voix de l'homme crie alors : "Qu'est-ce que… Par les Seigneurs de la Lumière ! Non, laissez-moi partir ! Oh non, non, NOOOONNN…" Son dernier cri perçant s'éteint brusquement comme coupé au couteau. La taverne et la nuit replongent dans un silence total.

Tous les PNJ assemblés restent en état de choc pendant quelques secondes, puis ils laissent échapper des commentaires terrifiés : "Qu'est-ce que c'était ?", " Vous avez vu ?" " Il y a quelque chose dans le brouillard !" " Ça a eu Caspan !" C'est aux PJ qu'il revient d'aller voir ce qu'il en est, car aucun des PNJ ne sera assez motivé pour le faire. Ils se contenteront de dire que, bien que le brouillard soit assez fréquent, celui-ci est particulièrement épais.

Les personnages qui s'aventurent dehors ne peuvent voir qu'à quelques dizaines de centimètres devant eux et uniquement s'ils ont un éclairage. Ceux qui sont dotés de l'infravision (et hors de portée d'une source de lumière) subissent les mêmes limitations en raison de la fraîcheur particulière de cette brume. Seules les lueurs émanant des fenêtres et de la porte de la taverne restent visibles à travers le brouillard ; tout le reste est enveloppé par les ténèbres. Les sons sont étouffés et la brume glacée s'insinue sous les vêtements. Cette une sensation désagréable n'est absolument pas dangereuse.



Les restes macabres du docker gisent à moins de trois mètres de la porte, sur la berge de la rivière. Dans les ténèbres, les PJ peuvent parfaitement trébucher dessus. Le corps baigne dans une mare de sang. Une de ses jambes a été arrachée et la tête du cadavre semble avoir été à moitié dévorée. Les PJ n'ont qu'un instant pour noter cela avant que plusieurs silhouettes sombres surgissent de la brume tout autour d'eux. **Montrez aux joueurs l'illustration # 1**. Il ne faut pas plus d'un battement de cœur pour remarquer que ces silhouettes sont les restes pourrissants d'humains morts noyés. Celles-ci s'abattent furieusement sur les PJ. Cette rencontre a pour but de planter le décor et d'entraîner les PJ dans cette aventure. Elle peut cependant s'avérer assez dangereuse et coûter quelques niveaux aux imprudents.

Nécrophages (10) : CA 5; VD 12; DV 4+3; pv 27 chacun; TAC0 15; #AT 1; Dég 1d4 + Spécial (morsure ou contact); AS absorption d'énergie (contact ou morsure draine 1 niveau); DS touchés que par des armes en argent ou des armes magiques +1 ou supérieures, immunités des morts-vivants (immunisés contre les sorts *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, contre le poison et la magie mortelle); faiblesses spécifiques : eau bénite (2d4 points de dommages), peuvent être repoussés; TA M, NM élite (14); Int moyenne (9); AL LM; PX 1 400 chacun.

Le combat sera terminé avant que les gardes de Caloron puissent intervenir. Ces nécrophages ont été animés spontanément par la Sombre Intrusion. Ils gisaient au fond de la rivière depuis une semaine mais n'ont pu s'animer que maintenant. La provenance de ces cadavres sera expliquée dans la rencontre suivante.

Après avoir repoussé cet assaut de morts-vivants, le groupe peut décider de fouiller les cadavres et le secteur environnant pour découvrir des indices sur cet événement des plus troublants. Les corps des nécrophages sont gorgés d'eau et décomposés. Tout laisse à penser qu'ils ont séjourné sous l'eau un long moment. Leurs vêtements ne présentent guère d'intérêt mais un jet réussi de Sagesse permet à un PJ qui fouille les cadavres de trouver un tatouage sur l'un des bras pourrissants, sur lequel on peut lire : "Perle de Payvin". Un jet de Pistage réussi indique plusieurs pistes humides allant des berges de la rivière à la porte de la taverne et, bien entendu, à l'endroit de l'attaque. Les recherches ne donneront rien d'autre, même si les PJ réussissent à fouiller le lit de la rivière en profondeur.

En revenant à la taverne les PJ sont inondés de questions. Les clients sont effrayés par ces morts-vivants qui sortent de la rivière. Aucun ne souhaite quitter l'abri de l'auberge, même ceux dont les maisons sont proches.

Si les PJ révèlent que l'un des morts-vivants portait en tatouage l'inscription : "Perle de Payvin", le tenancier, Khale, en est tout bouleversé. S'ils le questionnent et insistent, lisez le texte suivant. Pour obtenir ces mêmes informations, ils peuvent aussi interroger des PNJ, au hasard sur les jetées du port.

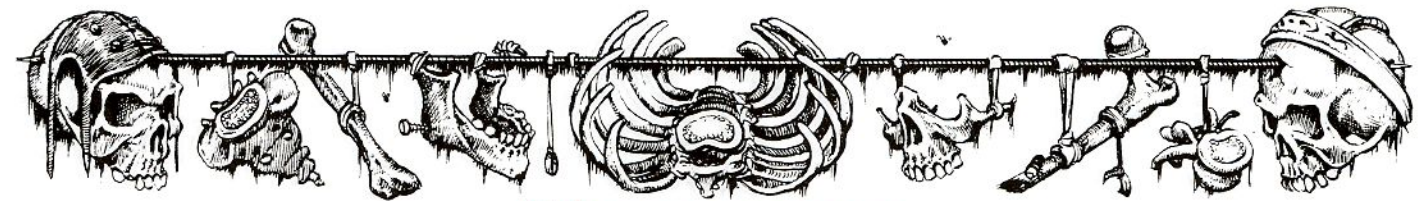
"La Perle? Vous êtes sûrs? Pourquoi? Ben, parce que c'est la barge de Payvin. Tout son équipage a déserté il y a une semaine. Oui, c'est bien ça, tout son équipage! Ce sont les gardiens des jetées qui me l'ont dit. Payvin, il aime que son équipage soit à bord la nuit précédant un départ. Payvin lui-même s'occupait d'affaires de dernière minute au bazar. Ils disent que quand il est revenu sur son bateau, il était totalement vide. Incroyable, non? D'après ce qu'on dit, tout l'équipage a décidé d'abandonner le navire et de se trouver un nouveau capitaine… du moins, c'est ce que les gens ont raconté…"

Si on le lui demande, Khale pense qu'il manquait environ dix hommes d'équipage mais il ne sait rien d'autre sur l'incident. Les PJ devraient rapidement faire le rapprochement entre les morts-vivants et les disparus. Aucun des PNJ présents ne sait où Payvin se trouve actuellement mais ils peuvent suggérer que les PJ se rendent sur les pontons au matin, "quand cette brume maléfique aura été dissipée par le soleil de l'aube".

Si les cadavres ne sont pas remis à l'eau ou si personne ne s'en occupe d'une autre manière (ils peuvent avoir été réduits en cendres par des clercs, grâce à leur don de repousser les morts-vivants), la garde de la ville recherche les PJ le jour suivant pour leur poser des questions concernant la nature des cadavres (pour la garde, la mort de Caspan n'a pas grande importance; il y a de nombreux dockers sur les jetées et, un de plus ou un de moins, cela ne fait pas grande différence). Les questions ont pour but d'élucider ce qui s'est passé. Si les PJ disent la vérité, le garde vérifie leurs propos en interrogeant Khale. Dans ce cas, ils seront félicités pour leur acte de bravoure et pour avoir protégé la ville de nécrophages.

Les pontons

Les pontons et les quais de Caloron s'étendent sur 1000 mètres le long de la Thelly, juste à l'est du confluent avec le Grisflot. Des navires de toutes sortes



sont amarrés mais la plupart sont de grandes barges de rivière. Les quais sont construits au pied d'un vaste complexe de bâtiments comprenant des dortoirs pour les dockers saisonniers mais principalement des entrepôts appartenant à divers riches marchands. Presque tous les jours, quel que soit le temps, les pontons débordent d'activité. Des navires arrivent et repartent continuellement. Des dockers, des gardes et des marchands vaquent à leurs occupations dans tous les coins. Derrière les pontons, au nord, s'étend le bazar de Caloron.

Les PJ qui interrogent des gens sur les quais pour savoir s'il y a eu des problèmes récemment n'obtiennent en retour que des regards étonnés. S'ils se renseignent à propos de l'équipage disparu, on leur répond : "Les équipages s'occupent très bien de leurs affaires. Un meilleur salaire est un argument suffisamment intéressant pour quitter un navire ; c'est déjà arrivé."

S'ils s'informent au sujet du capitaine Payvin, il y a 25 % de chances (non cumulatif), par personne interrogée, de découvrir qu'il passe son temps avec le "Maître des Pontons". En se renseignant un peu plus, on peut apprendre qu'il est possible de trouver ce "maître" dans une tour, à l'ouest du quartier. Poser d'autres questions, avec *prudence*, permet de découvrir que ce "Maître" n'est pas un individu mais une taverne qui fait de bonnes affaires en vendant de la bière aux dockers au repos et aux équipages des navires.

La Taverne du Maître des Pontons

L'entrée, située au rez-de-chaussée, donne sur une grande salle circulaire qui occupe tout le premier niveau de la tour. Le bar semi-circulaire installé au centre de la pièce est construit contre un escalier en colimaçon qui permet d'accéder aux étages supérieurs. Pendant la journée et une bonne partie de la nuit, la salle est remplie de marins qui boivent et qui fument.

En interrogeant Tara, la tenancière du bar, au sujet de Payvin, celle-ci désigne un homme assis à une petite table contre le mur ; il semble avoir beaucoup bu. Si un des PJ a l'air de s'intéresser à lui, Tara ajoute : "Pauvre Payvin. Depuis qu'il a perdu son équipage, il passe son temps assis à cette table et il a triste mine. Je comprends ce que cela peut faire à un homme que tout son équipage déserte, mais s'il n'arrive pas à engager un nouvel équipage très rapidement, il va perdre son navire !"



Payvin est un quinquagénaire grisonnant, encore en bonne condition physique. Cependant, pour l'heure, il est pâle, hagard et passablement saoul. Ses yeux injectés de sang vont et viennent nerveusement et il sursaute de frayeur quand les PJ s'approchent de lui. Tout d'abord, le capitaine essaie de les ignorer mais, s'ils le poussent un peu (en lui offrant une bière ou en lui racontant leur propre histoire pour bien commencer !), il peut leur révéler ce qu'il sait à propos de la disparition de ses hommes. Il parle de manière hésitante, la voix tremblant de peur. Le texte suivant est son histoire, à lire aux joueurs :

"Ouais, mon équipage. Il a disparu. Ne croyez pas ce que tout le monde dit, qu'ils ont quitté mon navire pour une meilleure paie. Mon équipage m'était attaché. Surtout mon second, Henry. L'était avec moi d'puis la Sécheresse d'43. Ils n'ont pas quitté le bord volontairement m'sieur, oh non! Ils ont été pris. Par une bête maléfique! Ouais, c'est une sorte de démon qui s'est emparé d'eux ou j'suis plus capitaine de navire. J'vais vous dire c'que j'ai vu et vous jugerez par vous-même.

"Après m'être assuré que tout le monde était à bord d'la *Perle*, j'ai demandé à Henry de retirer la passerelle. Personne ne devait débarquer ou embarquer jusqu'à ce que je revienne. En m'éloignant, j'pouvais voir une brume qui avançait sur l'eau, une brume qui semblait glaciale. Sur le moment, ça ne m'a pas inquiété outre mesure. Le temps qu'j'm'occupe d'mes affaires avec la Guilde des marchands, la nuit était tombée. J'décidai d'm'arrêter ici pour prendre un p'tit verre rapide puis je r'tournai où la *Perle* était amarrée.

"Quand j'arrivai au ponton, la brume était si épaisse qu'j'pouvais à peine voir ma main d'vant moi. J'ai appelé Henry pour qu'il remette la passerelle. Silence. J'l'appelai encore. Toujours le silence. J'me dis que les gars devaient m'faire une farce. J'appréciais pas trop d'ailleurs. J'allais leur montrer, moi. Fallait juste qu'j'atteigne la poupe. J'ai pris mon élan et j'ai sauté! Ouais, j'l'ai fait, m'sieur, j'l'ai fait. Maintenant, j'me dis qu'j'aurais mieux fait d'tomber dans la flotte.

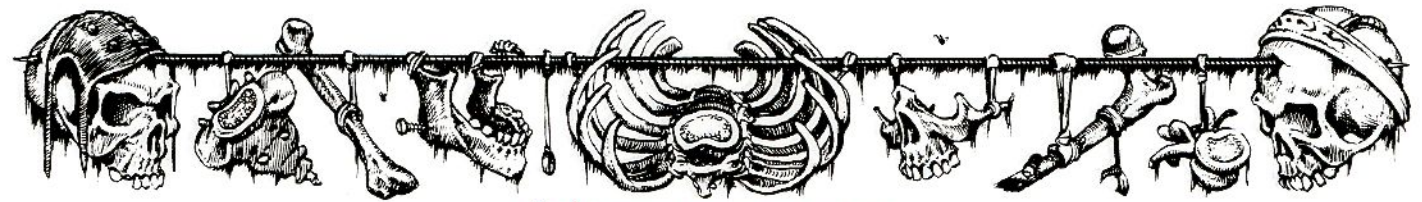
J'me mis à regarder tout autour d'moi. J'criai, 'Henry! T'es où mon gars? C'est bien d'rigoler mais on a l'manifeste à s'taper! Silence. J'commençai à avoir un peu peur quand j'me rendis compte qu'y'avait personne sur le pont supérieur. Y'avait personne dans la cale non plus. J'commençai alors à perdre la tête. J'étais seul; mon équipage avait déserté le bord. J'retournai sur le pont. J'commençai à fulminer à pleins poumons.

"C'est à c'moment qu'je crois que j'lai vu. Un mouvement au-dessus. C'est là qu'j'l'ai vu. Dans la brume au-dessus de moi, y'avait des yeux. Ils flottaient dans les airs. Des yeux semblables à deux abîmes incandescents des profondeurs des Abysses! Puis, ces yeux, z'avaient une voix. Comme deux pierres tombales qu'on racle l'une contre l'autre. "Veux-tu aussi connaître ta fin, chair mortelle? Ton sang est bon mais c'est le Dévoreur en personne qui consumera ton âme!" La peur m'envahit alors. J'me jetai par'dessus bord. J'vous l'dis, j'avais jamais eu aussi peur de toute ma vie! J'ai entendu des rires alors qu'j'essayais d'respirer dans l'eau glacée. J'étais perdu dans cette maudite brume. Je jurai alors que, si je m'en sortais, je ne remettrais plus jamais les pieds sur un bateau. C'est pour ça qu'j'suis là."

Bien que Payvin ne le sache pas et que les PJ ne le découvriront pas avant un moment (s'ils le découvrent), la "chose" qu'il a vue dans la brume à bord du navire n'était qu'une des trois créatures, nommés Blaesing, Absalom et Harrow. Ce sont des vampires, les serviteurs d'élite de Maîtresse Ferranifer, de la Cité du Crâne. Ils résident près de la tombe mais se déplacent fréquemment pour récolter le sang nécessaire aux rituels perpétrés dans la Cité du Crâne. Maîtresse Ferranifer les appelle, tout simplement, le Trio Obscur.

C'était la première fois que le Trio Obscur s'éloignait autant de son terrain de chasse (dans le comté de la Solandie) la nuit au cours de laquelle il a attaqué l'équipage de la Perle, mais il répondait à une éruption de la Sombre Intrusion au nord, le long de la rivière. Les trois vampires se sont abattus sur les hommes d'équipage de la *Perle de Payvin* avec discrétion et par magie, ils les ont vidés de leur sang avant de jeter leurs corps dans les eaux de la rivière Thelly. Si Payvin a survécu, c'est uniquement parce que le trio s'apprêtait à partir quand il est arrivé à bord et cela les a amusés de le terroriser. Les cadavres des membres d'équipage sont restés dans la rivière pendant une semaine (les victimes d'un vampire doivent être enterrées pour devenir des vampires) avant qu'une autre éruption d'Énergie Négative les anime en nécrophages maléfiques. Les PJ pourront rencontrer le Trio Obscur un peu plus tard au cours de cette aventure (voir **p. 29**).

Payvin ne sait pas grand-chose en dehors de ce qui est contenu dans l'encart ci-contre. Ce qui est certain, c'est qu'il ne compte pas remettre les pieds sur un



navire et, si c'était possible, il aimerait ne jamais quitter le bar. L'information la plus importante de cette histoire est l'allusion au Dévoreur.

Ahrens, le sage

Le nom Dévoreur évoqué dans l'histoire de Payvin devrait être nouveau pour le groupe. On n'en trouve trace que dans les plus anciens textes mystiques et son usage est tombé en désuétude, sauf à la Cité du Crâne. Il est important que les PJ tentent de savoir à quoi il correspond. Au cas où ils engageraient un sage pour les aider dans leur tâche, laissez-vous guider par texte suivant. N'hésitez pas à leur signaler (par l'intermédiaire de PNJ) l'existence de nombreux sages en ville et, par chance, l'un d'eux pourrait découvrir quelque chose sur ce nom. S'ils utilisent un sort de *connaissance des légendes* sur le nom de "Dévoreur", fournissez-leur le poème cité au point 1 du chapitre "La Cité qui Attend" (**p. 58**).

En enquêtant, les PJ obtiennent facilement le nom de quelques sages reconnus qui vivent en ville. Le premier mentionné se nomme Petre. Il habite dans un quartier résidentiel où se dressent de nombreuses maisons de pierre et des propriétés de riches marchands. Quand Petre a connaissance de ce qu'ils veulent savoir, il les informe que l'étude des langages est au-delà de ses compétences (il est spécialisé dans l'étude des insectes). Cependant, contre un petit dédommagement de 25 po (il faut bien manger), il se fait une joie de leur fournir les coordonnées d'un sage spécialisé dans ce domaine. Dès qu'il est payé, Petre leur recommande le vénérable Ahrens qui est versé dans l'étude des mots, aussi bien modernes qu'anciens, et leur indique son adresse sans demander de paiement supplémentaire.

La demeure d'Ahrens se situe dans le quartier des marchands. C'est une étroite tour de pierre qui projette une ombre étrange, légèrement pourpre. Une arche permet de pénétrer dans le vestibule où des bancs de pierre sont disposés le long du mur. Au centre de la pièce, un petit jardinet de fleurs et de plantes artistiquement arrangées est entretenu par une femme d'âge moyen. Dès que les PJ entrent, elle lève ses yeux sombres vers eux. "Oui ?", dit-elle en haussant un seul sourcil. Il s'agit d'Ibell, la propriétaire de la tour, qui prend soin du sage. Après qu'ils ont mentionné le nom d'Ahrens, elle leur demande de s'asseoir sur les bancs et de savourer la tranquillité du jardin pendant qu'elle va chercher le "vieux fou". Quelques minutes plus tard, Ahrens revient seul. Il semble âgé d'un peu plus de quarante ans. Il est vêtu d'une tenue de travail et porte une paire de lorgnons.

Les mémoires de Didro Huitdoigts

Au cours de l'été 1998, certains commerçants ont offert des pages publicitaires avec les plans des salles 14 et 15 de l'Académie Noire (voir **p. 47** et **48**), ainsi que des notes sur leur contenu. Si vos joueurs possèdent une de ces publicités, ils vont certainement tenter d'en tirer parti. Voici, une petite histoire pour expliquer l'existence de ces documents :

Il y a des années, Didro Huitdoigts, un voleur, découvrit et explora la Cité du Crâne. La plupart de ses coéquipiers périrent mais lui passa quelques heures dans la salle 15, et put observer les allées et venues de Maîtresse Ferranifer et de son équipe. Il réussit à fuir la cité et s'installa à Caloron où il travailla comme receleur et instructeur pour de jeunes voleurs. Il leur raconta des histoires tirées de ses aventures les plus effrayantes. Ces histoires donnèrent lieu à des spectacles comiques.

Le Trio Obscur (voir **p. 29**) eut vent de ces représentations et se débarrassa du voleur et de tous ceux qui avaient pris part à l'une d'entre elles. Ces disparitions furent discrètes puisque les receleurs et les acteurs ambulants sont prompts à disparaître d'une localité d'un simple coup de chapeau.

Cela laissa un certain Amos Jakobi, un scribe de Caloron, avec une pile de prospectus qui devaient servir à faire la promotion d'une de ces représentations. Jakobi les vendit alors comme des curiosités.

En s'informant à propos de Huitdoigts, il y a des chances que les PJ apprennent qu'il s'agit d'un personnage de fiction, même si quelques voleurs de Caloron s'en souviennent encore.

On peut facilement trouver Amos Jakobi. Le scribe est encore encombré par des dizaines de prospectus dont il ne sait que faire. Interrogé, il reste évasif sauf si les PJ lui proposent de racheter le stock de prospectus (pour 20 po). Il sait que Didro était un aventurier à la retraite qui a disparu il y a quelques années. Il indique que le client qui a commandé les prospectus est un individu nommé Mevil. Ce dernier voulait faire la promotion d'un spectacle mais il a disparu avant. Jakobi détient le document original que Mevil lui avait fourni pour être copié mais ce n'est qu'une version plus grossière que celle que possèdent les joueurs (Mevil l'a fait après avoir écouté une des histoires de Didro).



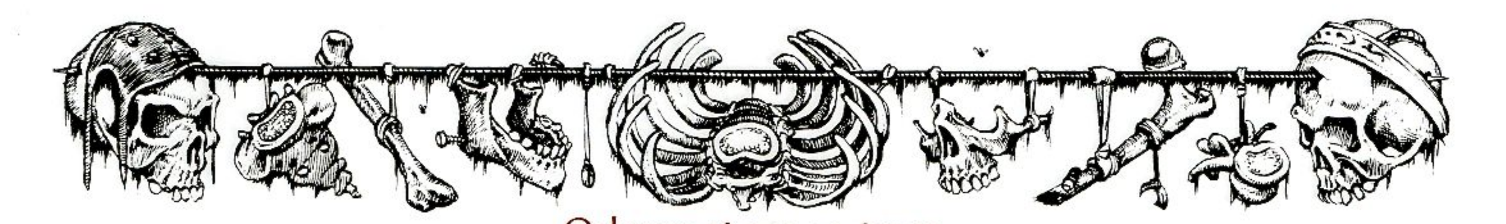
Il est maintenant possible d'engager Ahrens pour qu'il découvre ce que peut signifier le nom "Dévoreur". Le sage prévient ses clients potentiels que cela risque de lui prendre jusqu'à deux semaines de recherche et que cela peut revenir assez cher. Il demande 750 po par jour. S'ils acceptent ce contrat, il met trois jours pour résoudre le problème. Voici ce qu'il leur révèle.

"Une bouche est faite pour manger, non? C'est évident. C'est à partir de cette simple constatation que j'ai commencé mes recherches sémantiques à propos du Dévoreur. Cependant, j'ai bien vite épuisé cette piste car je ne trouvais que des éléments associés à cette évidence dont je parlais au début. J'ai donc dû effectuer des recherches plus ésotériques. Après un après-midi d'études intensives, j'ai finalement découvert un texte qui faisait mention de quelque chose appelé le Signe du Dévoreur.

"J'ai suivi cette piste qui m'a conduit vers d'étranges régions de ma bibliothèque. Finalement, dans un vieux parchemin jauni par l'âge, j'ai découvert une phrase des plus ambiguës. Ce parchemin était un traité sur le Plan d'Énergie Négative, qui prétend que tout, la vie, la lumière et la connaissance, est condamné à disparaître dans le Néant Absolu qu'est le Plan d'Énergie Négative. La phrase qui attira mon attention était la suivante : "Et quand le Dévoreur ne fera véritablement qu'un et un seul avec le Néant Absolu, alors toute la connaissance sera sienne et il sera tel un dieu." Il n'y avait aucune explication à cette référence mais elle a orienté mes recherches vers d'autres textes spécialisés.

"Finalement, je n'ai découvert que deux éléments. Le premier est une représentation de ce que devrait être le Signe du Dévoreur. (**Montrez aux joueurs l'illustration #2**). Aucun texte ne l'accompagne.

"Le second est un nom. Je n'ai pas beaucoup de détails mais il semble qu'il y a environ deux décennies, un puissant mage du nom de Desatysso s'intéressait autant que vous au Signe du Dévoreur. Ce mage était connu par les puissants comme un magicien cachottier mais redoutable, qui s'embarrassait rarement des préoccupations du reste du monde. Il n'est pas fait mention ici de ce que Desatysso a découvert à propos de ce signe, s'il a découvert quelque chose. Il n'y d'ailleurs aucune autre référence à ce mage."



Ahrens n'a pas d'autres informations. Il suggère, si les PJ veulent en savoir plus sur le Signe du Dévoreur, de rendre visite à ce Desatysso. Puisque ce dernier n'a pas été aperçu dans la région depuis plus de 20 ans, Ahrens a pris la liberté de rechercher où se trouvait sa dernière demeure connue.

"Dirigez-vous vers le sud de Caloron, traversez la rivière Thelly et poursuivez dans les collines au pied des Monts Glorioles. De là, vous pourrez apercevoir les sommets du Pic de la Panthère et du Mont Kroonburzh. Encore un jour de marche en direction du sud dans les Glorioles et le Mont Kroonburzh disparaîtra derrière le Pic de la Panthère, à l'ouest. Il vous faudra alors tourner le dos aux deux pics et grimper vers l'est une pente rocailleuse. Une fois au sommet de ce versant, vous découvrirez une vallée et à l'est de cette vallée se trouve normalement le site de la dernière demeure connue de Desatysso."

Essayer d'en savoir plus à propos de Desatysso auprès d'Ahrens ou d'autres Kalstradiens permet uniquement de découvrir qu'il s'agissait apparemment d'un puissant mage que l'on n'a pas revu depuis des années. En raison de sa réputation, tout le monde était plutôt content de le laisser se débrouiller seul, ignorant ses visites irrégulières en ville pour y faire ses provisions et prendre des nouvelles. L'itinéraire fournit par le sage n'est pas connu de tous mais tout le monde s'accorde à dire qu'il devait effectivement vivre dans le coin. Ceux qui pensent qu'il vit dans la région des Glorioles n'ont jamais pu le confirmer; personne n'a envie de se promener dans les collines du sud, infestées par les ogres et les géants. Puisque le mage n'a pas été aperçu depuis plusieurs années, la plupart des gens pensent qu'il a mal fini, comme beaucoup de ceux qui jouent avec la magie.

Une balade dans les Glorioles

S'ils suivent les conseils d'Ahrens pour rencontrer Desatysso, les PJ quittent la ville et se rendent dans les Glorioles. Les collines de cette montagne sont à environ quarante-cinq kilomètres de Caloron, à un jour de marche à travers les plaines, en se déplaçant normalement. Les deux sommets servant de points de repère sont visibles de très loin parmi les autres hauteurs environnantes. Les collines sont des petites montagnes,

Rencontres aléatoires dans les Glorioles

1 meute de chiens sauvages (2d10)
2 mouffette (1)
3 ours des cavernes (1)
4 tribu d'ogres sauvages (2d10)
5 wivernes en chasse (1d10)
6 groupe de géants des montagnes (1d4)

Chiens errants (2d10) : CA 7; VD 15; DV 1+1; pv 4 (moyenne); TAC0 19; #AT 1; Dég 1d4 (morsure); TA P, NM champion (15); Int partielle (3); AL N; PX 35 chacun.

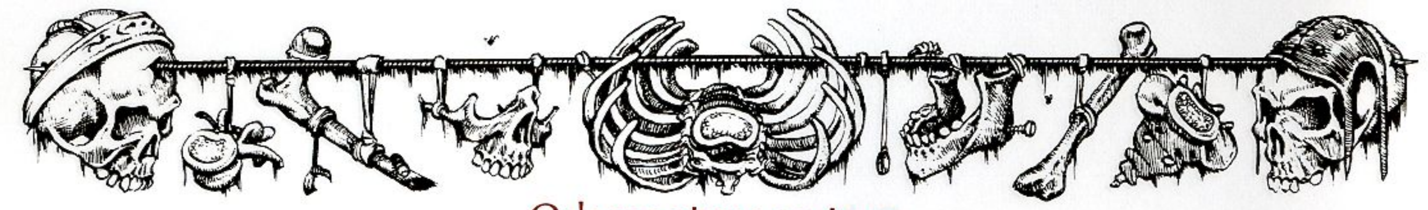
Mouffette : CA 8; VD 12; DV 1/4; pv 2; TAC0 20; #AT 1; Dég 1 (morsure) ou spécial; AS puanteur (jet de sauvetage raté contre le poison provoque des nausées et la perte de la moitié de la FOR et de la CON pendant 1d4 rounds); TA P, NM agité (6); Int partielle (3); AL N; PX 35.

Ours des cavernes : CA 6; VD 12; DV 6+6; pv 40; TAC0 13; #AT 3; Dég 1d8/1d8/2d6 (griffe/griffe/morsure); AS étreinte (inflige 2d8 points de dommages supplémentaires si les deux griffes touchent au cours du même round); DS continue à combattre pendant 1d4 rounds après avoir été réduit à 0 point de vie ou moins; TA E, NM stable (11); Int partielle (3); AL N; PX 650.

Ogres (2d10) : CA 5; VD 9; DV 4+1; pv 17 (moyenne); TAC0 17; #AT 1; Dég 1d10 (poing) ou par arme +6; TA G, ML Stable (11); Int Moyenne (8); AL CM; PX 270 chacun.

Wivernes (1d6) : CA 3; VD 6, Vl 24 (E); DV 7+7; pv 41 (moyenne); TAC0 13; #AT 2; Dég 1d6/1d6 (serre/serre) ou 2d8/1d6 et poison (morsure/dard); AS dard empoisonné (la victime meurt si elle rate un jet de sauvegarde contre le poison), piqué (dans le plus grand silence, impose une pénalité de -2 au jet de surprise de leurs adversaires), bonus à l'attaque de +4 (en vol contre des victimes tenues dans leurs serres); TA T, NM élite (14); Int faible (6); AL N; PX 1 400 chacun.

Géants des montagnes (1d4) : CA 4; VD 12; DV 15+3; pv 86, 83, 74, 67; TAC0 5; #AT 1; Dég 1d8 (poing) ou 4d10+10 (massue géante); AS lancer de rochers (Dég 2d10); DS interception de rochers (30 %); TA E (4,30 m de haut), NM champion (16); Int moyenne (10); AL CN; PX 7 000 chacun.



couvertes de conifères, au pied des Glorioles. Seuls les deux pics les plus hauts sont dépourvus de végétation.

Dès que les PJ atteignent les montagnes, ils risquent de rencontrer des créatures sauvages. Le niveau des aventuriers rend négligeables la plupart de ces rencontres aléatoires, cependant on ne peut ignorer les groupes de géants des montagnes. Tant que les PJ seront dans les Glorioles, il y a 20 % de chances toutes les 8 heures, pour qu'ils rencontrent une créature ou un monstre indiqué sur la table suivante. Notez qu'à leur retour de la forteresse de Desatysso, ils courent aussi le risque de faire des rencontres aléatoires.

Les héros passeront également par un grand monticule couvert d'herbes, peut-être le site d'un ancien conflit, aujourd'hui oublié. S'ils repartent par ce chemin, ce monticule peut prendre une certaine importance dans leur voyage (voir Esprits oubliés, **p. 23**).

En suivant la direction qu'on leur a indiquée, les PJ traversent un terrain montagneux en suivant la lisière d'une forêt et le fond d'une large vallée. Puis ils débouchent sur le versant d'un talus à l'est, au moment où le Mont Kroonburzh disparaît derrière le Pic de la Panthère. À première vue, grimper la pente rocailleuse n'a pas l'air particulièrement dangereux, mais seul un inconscient n'y verrait aucun risque. Au nord et au sud de la pente s'élèvent des parois de pierre nue qui ne peuvent être escaladées sans matériel adéquat.

Les personnages disposant de talents d'alpinisme ou les voleurs ayant la capacité de grimper aux murs bénéficient de leurs chances normales de franchir l'obstacle ; tous les autres doivent effectuer un jet de Dextérité avec une pénalité de -4. Ceux qui tentent de grimper la pente couverte d'éboulis doivent réussir trois jets successifs : le premier en bas, le second après avoir escaladé 200 mètres et le troisième au sommet, à 300 mètres de la base de la pente. En cas d'échec à l'un de ces jets, le personnage glisse sur 3d10 mètres et subit 1 point de dommages pour 3 mètres de glissade.

De plus, il y a 35 % de chances pour qu'une telle chute déclenche une petite avalanche ; tous les PJ qui se trouvent en aval du point de déclenchement subissent 2d10 points de dommages en raison des roches et des caillasses qui se détachent. De plus, ils doivent faire un jet de Dextérité avec une pénalité de -4 ou glisser à leur tour.

Ce qui rend l'ascension beaucoup plus dangereuse est la présence des deux géants des collines au sommet de la pente ; ils sont les gardiens de la vallée qui s'étend au-delà. Ils attendent cachés que les PJ soient à 70 mètres du sommet avant de surgir et de leur lancer des rochers. **Montrez aux joueurs l'illustration #3**. Ils jettent également des rochers à tout personnage volant par moyen magique qui se trouve à portée de tir (entre 3 et 200 mètres). Si un projectile touche, la cible doit effectuer un jet de Dextérité avec une pénalité de -4 ou elle glissera le long de la pente comme décrit précédemment. Quand les PJ arrivent au sommet, les géants saisissent leurs massues géantes et les attaquent au corps à corps.

Géants des collines (2) : CA 3 (peaux) ; VD 12 ; DV 12+2 ; pv 72, 68 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (poing) ou 2d6+7 (massue géante) ; AS lancé de rochers (Dég 2d8) ; DS interception de rochers (30 % de chance) ; TA E, NM élite (13) ; Int faible (6-7) ; AL CM ; PX 3 000 chacun.

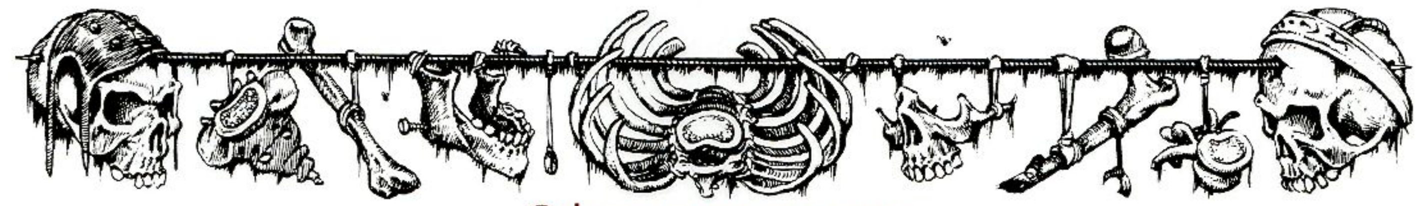
La forteresse de Desatysso

Entourée de tous côtés par des falaises s'élevant à plus de trois cents mètres, sauf à l'ouest où se trouve la pente raide du talus, une petite vallée montagneuse s'étend sur environ 50 kilomètres carrés. Contre la falaise, est construite ce qui était autrefois la demeure de pierre qui servait de forteresse à Desatysso. **Montrez aux joueurs l'illustration #4**. Quand le mage habitait encore ici, la demeure était une véritable place forte, renfermant des serviteurs enchantés et des pièges capables de repousser les rares raids des géants et les incursions encore plus rares des humains.

Cependant, depuis sa disparition, il y a une vingtaine d'années, les défenses se sont lentement détériorées et le petit bastion a finalement été conquis par les géants. Desatysso avait l'habitude de se servir de ces créatures pour qu'ils gardent sa vallée. Ces géants étaient fous de rage d'être asservis par le mage aussi, quand il a disparu, n'ont-ils pas perdu de temps pour détruire la demeure de leur oppresseur.

Une tribu de géants des collines vit dans les ruines. Avec les derniers pièges de Desatysso, ils forment la première ligne de défense avant le tunnel creusé dans la falaise, qui mène à la tanière des géants des montagnes, beaucoup plus puissants. Bien que, au premier abord, cela ne soit peut-être pas évident pour les PJ, les géants des montagnes ont pillé la plupart des trésors du magicien. Ils gardent ce butin avec leur trésor, dans leur tanière plus haut le long de la paroi. On peut y accéder directement par le tunnel (zone 9), à partir de la salle 4, dans la demeure de Desatysso.

Sauf indication contraire, tous les plafonds de la forteresse sont à une hauteur de 5 mètres (un peu bas pour les géants) et toutes les portes sont hautes et larges de 3 mètres.



1. Dallages

Un vaste demi-cercle de prairie dégagée s'étend au pied de la falaise de pierre rouge-gris. La clairière entoure une vieille forteresse tout de plain-pied à l'exception d'une tour en ruine sur le côté droit. Le bâtiment est en pierre et a, d'évidence, connu des jours meilleurs. La zone dégagée a été couverte de pavés rouges. Des plantes sauvages et des buissons épais poussent à profusion dans les moindres anfractuosités entre les pavés.

Aucune des fenêtres visibles n'est assez grande pour qu'un personnage puisse s'y glisser et toutes sont trop sales pour qu'on puisse voir quoi que ce soit au travers sans les briser. Même de loin, il est évident que le toit de la tour s'est écroulé (les géants l'ont détruit en jetant des pierres du dessus). La double porte massive en fer noir, qui mène à la zone 2, est ouverte et quatre géants des collines se tiennent derrière en attendant de surgir et de jeter des pierres sur tous ceux qui s'approchent à moins de 60 mètres d'elle. Si les PJ peuvent riposter à distance (grâce à des projectiles magiques ou des tirs) et réduisent au moins deux des géants à la moitié de leurs points de vie ou moins ou, s'ils sont sur le point d'entrer en contact, les quatre monstres font retraite dans la zone 2 et condamnent la porte derrière eux. Ils attendent alors d'attaquer tout PJ qui tenterait d'entrer.

2. Entrée

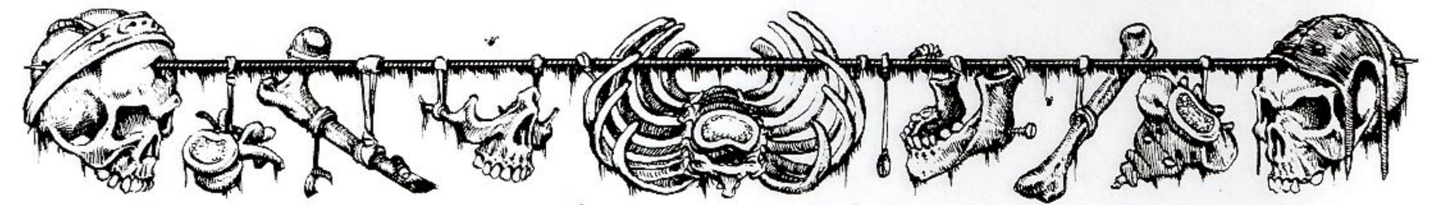
La porte de fer à double battant menant dans la forteresse est large de 3 mètres et haute de 5 mètres. De nombreux runes et glyphes y sont gravés. La surface extérieure est couverte d'émail noir et il y a quelques endroits rouillés où le revêtement s'est usé ou est tombé. Cependant, le pouvoir alimentant les glyphes n'est plus depuis longtemps, et les portes sont maintenant fermées physiquement par une barre de bois ajoutée par les géants des collines habitant l'endroit. Il faut réussir un jet de "forcer barreaux/soulever herses" pour ouvrir la porte. Si des PJ déterminés veulent se frayer un passage au travers, il faut infliger 80 points de dommages avant que les portes cèdent. Elles ont une classe d'armure de -3. Un maximum de trois personnages de taille humaine peuvent tenter ensemble de forcer les portes. Lire le texte suivant quand les PJ entrent dans la pièce :

Tout, dans cette salle, dénote la plus grande négligence et a été piétiné un nombre incalculable de fois. Le sol en dalles et les murs couverts de carreaux sont zébrés de fissures. La fresque du plafond, qui devait représenter une très belle scène sous-marine, s'est effritée et est en partie tombée. Il est maintenant impossible d'en déterminer le sujet. Dessous, on peut discerner un plafond de pierre craquelé. Au centre de la salle se trouve un petit bassin circulaire bas, construit autour d'une statue de marbre, cassée et ébréchée, représentant un dauphin en train de sauter. Ce qui avait dû être une fontaine est tari ; seul un liquide vert stagne dans la cuvette. À l'ouest de la fontaine, un grand feu de camp installé dans les débris illumine partiellement la pièce.

C'était autrefois l'entrée de la forteresse de Desatysso. Aujourd'hui, c'est un poste de garde pour quatre des géants des collines qui occupent les lieux sur les ordres des géants des montagnes résidant dans les cavernes au-dessus. Si les PJ sont entrés sans attirer l'attention, ils découvrent les géants engagés dans des parties de lutte, leurs massues posées à côté d'eux. Si les géants ont été prévenus de la présence des aventuriers, ils se tiennent prêts avec leurs massues, guettant le premier qui sera assez fou pour forcer la double porte de fer. Ils tentent de les empêcher d'atteindre la salle 4 mais pas de se réfugier dans les salles 3 et 6. La géante des montagnes, dans la salle 4, ne viendra pas à l'aide des géants des collines en cas de conflit, principalement en raison de la taille de la pièce. Cependant, elle entrouvre la porte pour observer le combat ; le PJ le plus proche de la porte peut tenter de réussir un test de Sagesse, avec une pénalité de -4, pour remarquer ce fait.

La fontaine, à l'époque de Desatysso, était enchantée ; quiconque buvait son eau se sentait parfaitement reposé et rassasié comme après une bonne nuit de sommeil et un bon repas (particulièrement appréciable après une nuit d'étude sur les sortilèges). À l'heure actuelle, la fontaine a été endommagée par les bagarres constantes des géants. Les eaux stagnantes contaminent tous ceux qui en boivent. Elles contiennent une bactérie qui agit au bout d'un jour ou deux, provoquant pendant 24 à 48 heures des nausées, une forte diarrhée et une grande faiblesse : la Force, la Constitution et la Dextérité de la victime sont réduites de 10 points (minimum 1). Un sort de *guérison des maladies* neutralise les effets de cette indisposition.

Les sorts de *ralentissement du poison* et de *neutralisation du poison* n'ont aucun effet sur cette maladie. Les aventuriers peuvent rendre l'eau potable en en récupérant dans le bassin et en la faisant bouillir pendant quelques minutes. L'eau semble claire et potable pour



la plupart des personnages, mais des druides du niveau 4 ou supérieur ainsi que ceux ayant des compétences de survie peuvent noter des signes indiquant une contamination, s'ils posent des questions quant à la pureté de l'eau.

Géants des collines (4) : CA 3 (peaux); VD 12; DV 12+2; pv 64, 71, 76, 49; TAC0 9; #AT 1; Dég 1d6 (poing) ou 2d6+7 (massue géante); AS lancer de rochers (Dég 2d8); DS interception de rochers (30 % de chances); TA E, NM élite (13); Int faible (5-7); AL CM; PX 3000 chacun.

3. Chambre des invités

Cette petite pièce rectangulaire contient les restes pulvérisés de ce qui avait dû être un lit, un bureau et sans doute deux autres meubles en bois réduits en miettes. Il est donc impossible de les identifier. Des tapisseries pourrissantes pendent sur les murs et une grande peau d'ours jaunie, à moitié dévorée par les insectes, couvre une grande partie du sol. Elle devait servir autrefois de tapis mais n'est plus qu'un amas crasseux.

Il n'y a rien de valeur dans cette pièce que Desatysso avait aménagée pour les rares fois où il recevait un ou deux invités; dans les débris, on peut découvrir quelques objets personnels : une brosse, un peigne, un savon, etc.

4. Accès au cavernes

Le mur est de cette salle est, en fait, la falaise contre laquelle la forteresse est construite. Un tunnel grossier, d'environ 5 mètres de large et 3 mètres de haut, creusé au centre de la paroi, mène dans les ténèbres. Les autres murs et le plafond de la pièce sont des blocs de pierre craquelés. Des petites baguettes tiennent encore la partie supérieure de ce qui devait être des tapisseries allant du sol au plafond. Au sud de la pièce, il y a un tas de détritus, composé d'herbes séchées, de peaux d'animaux et de morceaux de tapisseries arrachés qui ont, à l'évidence, été récupérés sur les murs de cette salle. Contre le mur nord, la lumière vacillante d'un feu de camp éclaire la pièce.

Une jeune géante des montagnes se repose dans cette salle. En cas de combat dans la salle 2, elle interrompt son activité (brosser ses cheveux, jouer ou se reposer sur le lit confortable qu'elle s'est aménagé) et entrouvre (juste un petit peu) la porte donnant sur la salle 2 pour observer le combat. S'il semble que les PJ sont sur le point de gagner, la géante referme silencieusement la porte, la condamne avec une grande barre de bois puis court dans le tunnel jusqu'à la tanière des géants des montagnes pour alerter sa famille. Le tunnel principal conduisant hors de cette salle est assez large pour permettre aux géants de l'emprunter à la queue leu leu.

Les tapisseries dans le tas de détritus sont trop détériorées et jaunies pour laisser deviner ce qu'elles représentaient. En cherchant avec attention dans le tas, on peut y trouver quatre superbes gobelets d'argent (chacun ayant une valeur de 100 po), une chaîne en or incrustée de rubis (300 po) et un petit miroir dans un cadre de bois finement travaillé (120 po).

Jeune géante des montagnes : CA 5; VD 12; DV 13+3; pv 73; TAC0 5; #AT 1; Dég 1d8 (poing, coup de pied) ou 3d10+10 (masse géante); AS lancer de rochers (Dég 2d10); DS interception de rochers (30 %); TA E (3,90 m de haut), NM champion (15); Int haute (12); AL N; PX 6000.

5. Cellier

Ce tunnel creusé dans le passage principal n'est large que de 1,60 mètre et haut de 2,60 mètres. Il est trop petit pour qu'un des géants puisse l'emprunter. Même des géants moins grands avaient peu de chances de pouvoir y pénétrer, car Desatysso en a protégé l'entrée; le magicien pensait que certains de ses serviteurs les plus acharnés pouvaient réussir à obtenir l'aide de créatures plus petites pour piller le contenu de cette salle. Le piège magique est encore opérationnel et il est renforcé par de la magie élémentaire de la terre : quiconque passe par ce couloir a 90 % de chances d'actionner une plaque de pression de pierre qui couvre une surface de 2 mètres carrés. En déclenchant ce piège, les murs de la caverne se rétractent magiquement en l'espace d'un battement de cœur, comme un sphincter minéral, écrasant tout ce qui se trouve dans le passage et infligeant 2d10+20 points de dommages. Un voleur tentant de repérer un piège a des chances normales de localiser la plaque de pression. Si quelqu'un arrive à passer dans la salle suivante, lire le texte ci-après :

> Cette salle est intacte. Une épaisse couche de poussière recouvre tout ce qui s'y trouve. Contre les murs sont disposés des croisillons de bois, tous superbement travaillés pour ressembler à des



vignes feuillues. Entre chaque croisillon reposent des bouteilles de vin tellement couvertes de poussière qu'on ne peut lire leur étiquette. C'est une cave à vin abandonnée.

Desatysso était un connaisseur en vins et cette pièce ne contient que des breuvages de qualité. Bien que certains de ces crus aient tourné au vinaigre, la plupart sont en excellent état en raison de la température fraîche de la caverne. Pour ceux qui apprécient de tels trésors, chacune des 87 bouteilles peut valoir jusqu'à 100 po.

6. Salle à manger

Renversé et brisé en trois morceaux, le dessus d'une longue table en chêne est dispersé dans cette pièce. Les pieds de la table, finement sculptés, ont été arrachés. Un chandelier de cristal, qui avait dû être suspendu au plafond, s'est écrasé au sol. Les débris de chaises en bois sont empilés aux quatre coins de la salle.

Avant que cette salle ait été pillée et saccagée par les géants, la table était enchantée et pouvait fournir un festin pour douze personnes trois fois par jour. Malheureusement, cet enchantement ne fonctionne plus.

Tout ce qui avait de la valeur a été retiré de la pièce et se trouve désormais dans la salle des trésors des géants des montagnes.

7. Salle de récréation

Le mur a été taillé à même la roche. Une énorme cheminée de 3 mètres de large et de profondeur y a été creusée, surmontée d'un superbe bandeau de marbre. Le tout est bordé de carreaux noirs. Alors qu'il ne semble y avoir aucun combustible dans le foyer, un grand feu y brûle. Les restes d'un salon de cuir sont éparpillés dans la salle. Dans le coin sud-est une porte en pierre, à double battant, occupe le centre d'un mur concave. Dans le coin sud-ouest, il y a un trou béant dans le toit.

Cet endroit servait de salle de repos quand Desatysso effectuait ses recherches et ses expériences dans la Tour de Sorcellerie attenante. Cependant, les géants l'ont dépouillé de la plupart des objets confortables. La porte de pierre, donnant accès à la tour (salle 8), est enchantée, pour libérer l'élémentaire de feu dans la cheminée si on l'ouvre. Desatysso conservait cet élémentaire pour des raisons pratiques, mais l'entité sert aussi de gardien de la tour. Il n'est pas libéré si des géants franchissent la porte (puisqu'ils étaient les serviteurs du magicien), mais toute autre créature s'approchant à moins de 1,60 mètres de l'entrée doit l'affronter au moment où il surgit du foyer au summum de sa puissance. L'entité attaque jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Il est à remarquer que ce piège fonctionne dans les deux sens; ainsi des PJ, entrés dans la salle 8 par le toit et pénétrant dans la salle 7 par la porte, seront attaqués par l'élémentaire. Les portes sont également piégées (voir **salle 8**).

Élémentaire de feu : CA 2; VD 12; DV 16; pv 128; TAC0 5; #AT 1; Dég 3d8; AS enflamme les objets (tout objet inflammable touché doit effectuer un jet de sauvegarde contre les feux magiques avec une pénalité de -2 ou s'embraser); DS touché que par des armes +2 ou supérieures; faiblesses spécifiques : ne peut franchir de l'eau ou d'autres liquides non-inflammables; TA E (5 m de haut), NM fanatique (17); Int faible (7); AL N; PX 10000.

8. Tour de sorcellerie

Sauf s'ils escaladent le mur extérieur et s'ils entrent par le toit effondré, ceux qui veulent avoir accès à la tour doivent affronter l'élémentaire de feu de la salle 7. De plus, les portes de la tour sont piégées. Quiconque tente de les ouvrir en tirant sur leurs anneaux sans, au préalable, les avoir fait tourner de 180° dans le sens des aiguilles d'une montre risque d'être victime d'un pendule, tranchant comme une lame de rasoir, dissimulé dans le plafond. Le PJ ayant tiré sur l'anneau de la porte et tous ceux qui se trouvent à côté de lui doivent réussir un jet de Dextérité avec une pénalité de -5 ou être touchés par le pendule et encaisser 1D10+10 points de dommages. Une fois les portes ouvertes, lire ce qui suit :

Le toit a été détruit par une énorme pierre dont les fragments sont éparpillés dans les ruines de ce qui était autrefois une tour de trois ou quatre étages. Il est difficile de dire ce qu'elle contenait; tout y est aujourd'hui brisé, saccagé et brûlé. L'endroit sert désormais de perchoir à plusieurs colombes qui roucoulent et se pavanent sur les restes des poutres qui supportaient le toit.

C'est dans cette tour que Desatysso effectuait ses recherches et ses expériences magiques. C'est également ici qu'il conservait ses secrets et ses puissants objets magiques. L'indice qui va permettre aux aventuriers de



poursuivre leur aventure se trouvait autrefois au deuxième étage de la construction. Les piles de gravats indiquent clairement qu'il n'y a plus grand-chose à dénicher ici. Les géants des montagnes qui servaient et gardaient le sanctuaire du mage y ont tout détruit. Ils ont aussi récupéré tous les objets qui pouvaient les intéresser et les ont entreposés dans la salle 15 de leur tanière. Le superbe secrétaire de Desatysso, contenant l'indice à propos du Dévoreur, fait partie de ce trésor. Les PJ doivent donc se rendre dans la tanière des géants pour mettre la main dessus.

Heureusement, il leur est facile de déduire que l'endroit a été pillé et qu'ils doivent trouver les pillards pour en découvrir plus sur Desatysso. Fouiller tout ce foutoir n'apporte pas grand-chose. On ne pourra trouver que les restes de nombreux objets ayant eu de la valeur : quelques baguettes brisées, des douzaines de fioles pulvérisées, des flacons contenant des poisons desséchés, un bâton cassé, une épée en morceaux qui apparemment était enchantée de puissantes runes, etc. Cependant, il y a un objet intéressant (en réussissant un jet de détection des portes secrètes). C'est une petite clef d'argent tombée dans une fissure au sol. C'est la clef du bureau de Desatysso, dans la salle 15; la trouver tout de suite évitera aux aventuriers de nombreux soucis.

Note pour le MJ : Un jet de détection des portes secrètes réussit sur un 1 sur 1d6 après 10 minutes de recherche; les elfes et les demi-elfes réussissent sur un résultat de 1-2 sur 1d6. Il faut 10 minutes pour fouiller une surface de 3 mètres sur 6 mètres.

9. Passage

À partir de la demeure de Desatysso, le passage grimpe abruptement en spirale sur environ 300 mètres, avant de déboucher dans la salle 10 à une bonne hauteur au-dessus de la vallée. Le tunnel est, sur toute sa longueur, large de 3 mètres et haut de 5 mètres. Les créatures géantes ne peuvent l'emprunter qu'une par une. Si la géante de la salle 4 a réussi à filer, elle commence par prévenir les membres de sa famille qu'il y a de la visite, et pendant qu'ils se rassemblent dans la salle 10, elle s'accroupit en haut du tunnel, prête à faire dévaler une énorme pierre ronde dès qu'elle entend les aventuriers approcher. Le tunnel est suffisamment lisse pour que la pierre (qui obstrue tout le passage) roule jusqu'en bas dans la salle 4, broyant tout ce qui se trouve sur le chemin. Il est à noter que la géante place la pierre dans le passage et la retient. Ainsi, si des PJ remontent silencieusement le tunnel et l'attaquent, elle lâche la pierre qui dévalera la pente.

S'ils ne s'arrangent pas pour monter sans bruit (grâce au talent de voleur ou avec un sort de *Silence*), lisez le texte suivant quand ils arrivent à moins de 7 mètres de l'entrée de la grotte 10.

> Un bruit effrayant provient de devant vous, juste après le coude du tunnel : un grondement sourd qui prend rapidement de l'ampleur jusqu'à ce que vous sentiez le sol vibrer sous vos pieds. Soudain, une énorme pierre ronde, obstruant tout le tunnel, surgit devant vous, en prenant sans cesse de la vitesse.

Montrez aux joueurs l'illustration #5. Les PJ n'ont que 1 seul round pour réagir à partir du moment où ils aperçoivent la pierre : commencez un décompte à partir de 10 pour accroître la tension. La pierre se déplace à une vitesse de 18, aussi la plupart des aventuriers qui tenteraient de la distancer seront rapidement rattrapés. Il y a un espace de 1,60 mètres entre le haut de la pierre et le plafond de la caverne; tout personnage qui peut atteindre cette hauteur en 1 round s'en tire sans problème (*qui a des pantoufles d'araignée ?*). Un jet raté d'escalade fait tomber le pauvre PJ droit sur la trajectoire du rocher. Faites particulièrement attention à la taille de tous ceux qui tenteraient de sauter en hauteur (grâce à la compétence de saut ou à des *bottes de sept lieues*) : tout individu d'une taille d'au moins 1,60 mètre heurtera le plafond du tunnel et tombera devant la pierre. Un petite-gens ou un gnome précisant qu'il tente de se coller contre un des murs peut s'en tirer; tout autre personnage plus grand subira 2d10 dommages. Ceux qui n'arrivent pas à se mettre à l'abri (ou qui n'arrivent pas à se décider avant la fin du round) sont écrasés par la pierre et subissent 12d10 points de dommages.

10. Terrasse dominante

> Le tunnel débouche abruptement sur un large rebord dominant un précipice d'environ 300 mètres. Trois tunnels partent de la caverne, s'enfonçant dans les profondeurs de la falaise dont le sommet n'est qu'à une dizaine de mètres au-dessus. La terrasse est un excellent endroit pour observer ce qui se passe dans la vallée située en contrebas. Les nombreux tas de pierres que l'on peut y trouver fournissent suffisamment de munitions pour ceux qui ont la force de les lancer.



Le géant des montagnes et ses deux fils, qui gardent normalement cette salle, n'ont pas jeté de pierres aux PJ quand ils sont entrés dans la vallée parce qu'ils ont jugé plus sage de ne pas attirer l'attention sur leur tanière. Il vaut mieux que les envahisseurs approchent du repaire par le tunnel (voir **salle 9**) plutôt que par les airs sans avoir été affaiblis par les géants des collines et les autres défenses au sol. Les PJ ayant survécu à la pierre devront certainement combattre le géant des montagnes, ses deux fils et aussi sa fille si celle-ci a réussi à fuir la salle 4.

Une des tactiques favorites des géants, utilisée une fois sur deux, est de saisir un PJ et de le lancer du sommet de la terrasse. Pour cela, le monstre doit réussir son attaque (on ignore l'armure de la victime mais on prend en compte ses ajustements à la classe d'armure dus à la Dextérité et à la magie). Pour se libérer de l'étreinte du géant, il faut réussir un jet de barreaux et herses; sinon, l'infortuné tombe du haut de la terrasse au round suivant. S'il n'a pas d'*anneau de chute de plume* ou tout autre moyen pour ralentir sa chute, il se fracasse au sol à la fin du round et subit 20d6 points de dommages.

Note pour le MJ : Tout personnage, quels que soient ses points de vie, doit effectuer un jet de sauvegarde contre la magie mortelle pour survivre à toute attaque provoquant au moins 50 points de dommages.

Il est possible que les PJ tentent de négocier avec les géants, ce qui serait sage. Cependant, cela ne sera pas facile puisque ces créatures, sûres de leur force, n'ont pas l'intention de donner une partie des trésors qu'elles ont récupérés dans la forteresse de Desatysso (trésors qu'elles considèrent comme leur dû légitime après des années de servitude). Jouez les géants comme des créatures arrogantes, hostiles et pas très intelligentes (sauf la fille, qui est la plus maligne de la famille, c'est elle qui a imaginé le piège avec le rocher et c'est elle qui sera la plus disposée à négocier).

Les personnages qui réussissent à convaincre les géants qu'ils ne veulent pas leurs biens mais juste des informations et les indices laissés par le mage ont une chance d'échapper au conflit. Si les PJ entament la négociation, Urba, la fille, se souvient du secrétaire de Desatysso (qu'elle appelle le "coffre à quatre pattes"). Contre 100 po, elle accepte de courir dans la salle 15 pour le ramener. Les géants exigent de choisir ce qu'ils veulent dans le bureau (ils n'ont pas réussi à l'ouvrir). Il n'y a rien



dedans qui puisse les intéresser mais ils ne le savent pas. Les PJ qui parviennent à convaincre les créatures de leur permettre de jeter un coup d'œil au contenu du bureau seront récompensés par 1000 points d'expérience chacun pour avoir su trouver une solution intelligente face à l'attitude agressive des géants. D'un autre coté, les aventuriers cupides déclencheront inévitablement un conflit. Dans ce cas, la chaman qui est en visite dans la région (salle 12) ainsi que ses gardes trolls (salle 11) iront aider leurs hôtes. La femme du géant arrive de la salle 14 en 1d4+3 rounds pour soutenir sa famille.

Géants des montagnes : CA 4; VD 12; DV 15+3; pv 98; TAC0 5; #AT 1; Dég 1d8 (poing) ou 4d10+10 (massue géante); AS lancer de rochers (Dég 2d10); DS interception de rochers (30%); TA E (4,30 m de haut), NM champion (15); Int moyenne (9); AL CN; PX 7000.

Jeunes géants des montagnes (2) : CA 6; VD 12; DV 12+2; pv 55, 57; TAC0 9; #AT 1; Dég 1d6 (poing) ou 2d6+7 (massue géante); AS lancer de rochers (Dég 2d8); DS interception de rochers (30%); TA E (4 m de haut), NM élite (13); Int faible (5-6); AL CN; PX 3000 chacun.

Jeune géante des montagnes : CA 5; VD 12; DV 13+3; pv 73; TAC0 5; #AT 1; Dég 1d8 (poing, coup de pied) ou 3d10+10 (masse géante); AS lancer de rochers (Dég 2d10); DS interception de rochers (30%); TA E (3,90 m de haut), NM champion (15); Int haute (12); AL N; PX 6000.

11. Gardes de la chaman

Cette grotte, à peu près carrée, empeste la chair en décomposition. Des os et des carcasses d'animaux à moitié dévorés sont éparpillés sur le sol rocailleux. Les murs ont été raclés par des griffes. À l'est, un tunnel s'enfonce plus profondément dans la falaise. On peut apercevoir une lueur tremblotante au bout de ce passage.

Quand la chaman s'éloigne de son repaire situé au plus profond des Glorioles, elle est toujours accompagnée de ses six gardes d'élite trolls. Elle n'a que faire de leur compagnie mais trouve que leur présence renforce son prestige. Les PJ peuvent déjà avoir rencontré les trolls de cette grotte dans la salle 10 s'il y a eu combat. Sinon, ceux qui entrent ici devront certainement les combattre. Les trolls gardent l'entrée de la salle 12, la caverne de la chaman. Ils n'ont aucun trésor; leurs possessions personnelles étant cachées dans la tanière secrète de la chaman (dont l'emplacement n'est pas donné dans cette aventure).

Trolls (6) : CA 4; VD 12; DV 6+6; pv 38, 36, 35, 31, 30, 29; TAC0 13; #AT 3; Dég 1d4+4/1d4+4/1d8+4 (griffe/griffe/morsure); AS régénération (3 points de vie par round à partir du 3ème round après avoir subi des dommages); FS ne peuvent régénérer les dommages dus au feu et à l'acide; TA G, NM élite (13); Int faible (5-7); AL CM; PX 1400 chacun.

12. Caverne de la chaman

Cette caverne, à peu près circulaire, est vivement éclairée par un feu allumé en son centre. Un tas de troncs et de branches d'arbres, situé au nord, permet d'alimenter le brasier. Une partie du mur sud a été poli et on y a dessiné des pictogrammes et des symboles primitifs.

Chaque fois que le chef des géants des montagnes des Glorioles décide de faire la tournée des membres de sa tribu les plus éloignés, elle attend de ses fidèles qu'ils la reçoivent comme il se doit. Les géants, autrefois asservis par Desatysso, font désormais partie de la confédération des géants des Glorioles; ils ont donc préparé une salle pour accueillir la chaman. La salle est relativement propre et reste déserte pendant les longues périodes d'absence de la chaman qui, malheureusement pour les PJ, est actuellement présente.

Si les aventuriers affrontent les géants de la salle 10, la chaman vient voir ce qui se passe et demande même que ce combat cesse immédiatement (sauf si la fille du géant, qui pourrait lui succéder, a été tuée. Dans ce cas, elle se lance dans la bataille). Elle utilise toujours ses trolls et tente de tirer le meilleur parti de ses sortilèges, sans répugner pour autant à faire usage de sa masse de fer magique. (Des mineurs nains, vivant à l'est des Glorioles, la lui ont fabriquée pour la remercier de ne pas avoir dressé les tribus des géants contre eux.) Si les PJ la surprennent ici, elle réagit agressivement, en essayant d'écraser ceux qu'elle considère comme des ennemis. En dehors de sa *masse* +3 (inutilisable par des créatures n'étant pas de Grande taille), elle n'a pas d'autres biens; ses trésors personnels sont dans sa tanière.

Reeshaale, géante des montagnes, chaman : CA 4; VD 12; DV 15+3; pv 108; TAC0 5 (2 avec sa *masse géante* +3); #AT 1; Dég 4d10+13 (*masse géante* +3);



AS lancer de rochers (Dég 2d10); DS interception de rochers (30 %); TA E (4,30 m de haut), NM champion (15); Int haute (12); AL CN; PX 9 000.

Sorts (3) : 1er- *amitié avec les animaux, injonction; immobilisation des personnes.*

13. Tanière

Les carcasses de six moutons, récemment tués, sont fixées à des crochets contre le mur ouest. Il y a une table pour géants, haute de 2,60 mètres, juste devant. Au centre de la salle, il y a un cercle de grosses pierres abrite les cendres de nombreux feux. Derrière le cercle, plusieurs peaux d'animaux sont accrochées contre le mur sud. Un énorme rocher obstrue le coin sud-est de la grotte.

C'est ici que vivent les géants des montagnes. Apparemment, ils s'y livrent à des activités très variées. Les deux plus évidentes étant d'y manger et d'y dormir. Bien que le dessus de la table ne puisse être vu par des PJ normaux, on peut y trouver différents ustensiles pour se nourrir. En entrant dans cette salle la nuit, les PJ découvrent un grand feu dans le cercle de pierres; sinon le feu est étouffé.

Dans la grotte vivent une géante et son enfant. Si les PJ ont engagé le combat dans la salle 10, la femelle écarte le rocher donnant sur la salle 15 pour y mettre son rejeton en sécurité avant de refermer la caverne et d'aller aider le reste de sa famille. Sinon, ils la trouvent ici en train de bercer son bébé. Ce dernier est sans défense et ne peut donc pas combattre.

Le rocher obstruant la salle 15 peut être déplacé facilement par les géants. Pour les PJ, c'est un peu plus difficile. Il faut réussir un jet de barreaux et herses pour le bouger. S'ils n'étudient pas avec attention cette salle, il est possible qu'ils ne s'aperçoivent pas qu'un rocher bloque l'entrée d'une autre caverne.

Géante des montagnes : CA 4; VD 12; DV 15+3; pv 77; TAC0 5; #AT 1; Dég 1d8 (poing) ou 4d10+10 (massue géante); AS lancer de rochers (Dég 2d10); DS interception de rochers (30 %); TA E (4,30 m de haut), NM champion (15); Int moyenne (9); AL CN; PX 7 000.



Bébé, géant des montagnes : CA 8 ; VD rampe 3 ; DV 7 ; pv 30 ; TA P (60 cm) ; Int animale (1) ; AL N ; PX aucun.

14. Puits

Le sol rocailleux laisse place, à quelques centimètres de l'entrée, à une mare d'eau stagnante qui recouvre la surface de la grotte. On ne peut estimer la profondeur de cette mare. Mis à part deux tonneaux proches de l'eau, il n'y a rien d'autre d'intéressant.

Les géants remplissent régulièrement cette mare avec l'eau d'une source naturelle pour avoir de quoi boire à portée de la main. Elle n'est profonde que de 60 centimètres et elle ne dissimule rien d'autre qu'un fond boueux.

15. Grotte des trésors

Au milieu de cette caverne, se trouve une pile de meubles délabrés, d'équipements et de décorations de maison, de débris et, par-ci par-là, des éclats de pièces d'or et d'argent. Des tapisseries de styles différents, dans un triste état, ont été accrochées n'importe comment sur les parois de la grotte. Une chaîne en or, fixée au centre du plafond avec un pic en fer, supporte une lampe sphérique qui brille de multiples couleurs, ultime touche à ce spectacle de chaos.

On peut mettre la main sur certaines choses de valeur en fouillant le tas. Pour la quête des PJ, l'élément le plus important est un magnifique secrétaire. Ses pieds ont été sculptés pour ressembler à des pattes de reptile, tandis que le haut du bureau est la réplique d'une tête de dragon. Le secrétaire est verrouillé et on n'y aperçoit aucun tiroir. En raison des puissants enchantements utilisés par Desatysso pour le protéger, les géants n'ont pas réussi à l'ouvrir même après l'avoir lancé du haut de la falaise (bien que ceux qui étaient en bas aient entendu distinctement un bruit de verre cassé).

Les PJ peuvent l'ouvrir avec la clef trouvée dans la salle 8, en la plaçant dans la bouche du dragon et en la tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. (Une observation attentive de la gueule du dragon, permet d'y voir un trou de serrure.) Celui qui tourne la clef dans le sens des aiguilles d'une montre reçoit une puissance décharge d'électricité magique infligeant 6d6 points de dommages. La serrure ne peut être crochetée à cause des enchantements qui la protègent. Toute tentative de crochetage libère la même décharge électrique que ci-dessus. Les voleurs peuvent repérer la présence d'un piège magique grâce à la réussite d'un jet de trouver / désamorcer des pièges mais réduit de moitié. Un sort de *déblocage* ne permet pas d'ouvrir le secrétaire, mais un *carillon d'ouverture* fonctionnera.

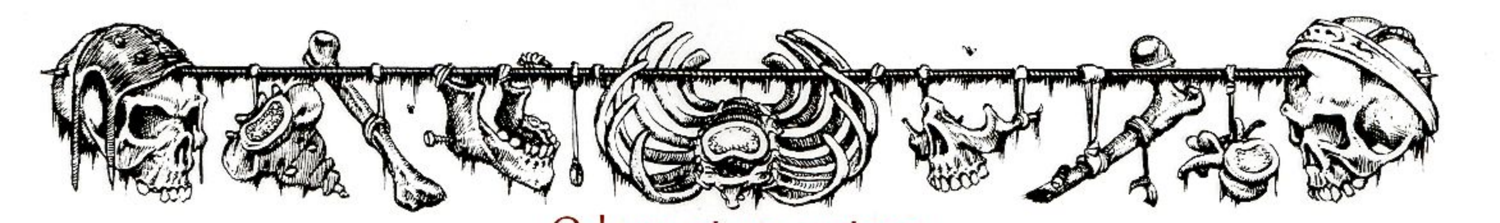
Après avoir ouvert le secrétaire, on peut y découvrir un mélange de papiers tachés, à moitié rongés par l'acide, et de morceaux de verre, restes de fioles brisées. Les géants, en secouant un peu trop le meuble, ont détruit toutes les potions magiques qui s'y trouvaient ainsi que tous les documents importants et les parchemins magiques de Desatysso.

Dans ce fatras se trouvent les restes d'un journal à moitié rongé par l'acide. Il est presque entièrement détruit à l'exception d'un court passage écrit en langue commune :

… je suis finalement prêt à relever ce défi. J'en ai assez d'hésiter entre les risques et la récompense que je peux espérer en tirer ; la connaissance sera une récompense bien suffisante, je l'espère. Avec l'Amulette, je devrais pouvoir franchir le dernier voile et me mesurer au Dévoreur sous sa véritable incarnation. Naturellement, j'aurai besoin d'aide ; y aller seul serait un véritable suicide. Je pense demander l'aide de Falon T'selvin de Caloron et de ses courageux compagnons. Falon ne m'a jamais laissé tomber et je sais qu'il sera aussi impatient que moi de franchir enfin…

Il n'y a rien d'autre de lisible mais les PJ ont désormais un autre nom (Falon T'selvin) pour continuer leur enquête ; il semble qu'il faille retourner à Caloron. Ils peuvent découvrir un compartiment secret dans le secrétaire à l'endroit où le volet de bois s'enfonce dans le meuble. Dans cette cache, il y a une petite pochette de cuir qui n'a pas été détruite par la mixture magique créée par les potions répandues. Elle contient une *pierre ioun* qui absorbe tous les sorts jusqu'au 4ème niveau. La pierre peut absorber un maximum de 30 niveaux de sorts mais elle en a déjà absorbé 27 ; Desatysso n'a pas pensé à la prendre en partant pour sa dernière quête.

En dehors du contenu du secrétaire, la pile de trésors des géants contient : 2345 pa, 458 po et 137 pp. Il y a aussi un jeu complet de cinq couverts en argent valant chacun 100 po, 3 gobelets de cristal intacts valant chacun 20 po, une statue de jade représentant une panthère et valant 200 po et douze petites pièces



d'échec en obsidienne valant chacune 50 po. Si les PJ ont négocié (voir **p. 19**), ils peuvent ouvrir le secrétaire en présence des géants. Ces derniers ne s'intéressent pas à la *pierre ioun*. Pour eux, ce n'est qu'un morceau de cristal qui n'est même pas joli. Malgré tout, si les aventuriers se montrent particulièrement excités à l'idée d'avoir mis la main dessus, les géants l'exigent. Des PJ malins peuvent l'échanger contre une gemme de 500 po.

Retour à Caloron

Avec comme seule piste le nom de Falon, les PJ ne peuvent que retourner à Caloron. D'autant que la note découverte dans le secrétaire de Desatysso indiquait que Falon était originaire de cette ville. Ce que signifie "l'Amulette" (c'est-à-dire, l'*Amulette du Néant*) ne pourra également être découvert qu'à Caloron.

Des PJ disposant de la magie adéquate peuvent décider de se téléporter ou de rentrer rapidement en utilisant d'autres moyens magiques. Ceux qui n'ont pas le choix ou qui décident de rentrer à pied courront les mêmes risques qu'à l'aller avec, en plus, la possibilité de faire une rencontre des plus dangereuses.

Esprits oubliés

La Sombre Intrusion a rendu les sites funéraires beaucoup plus sinistres. En fait, le tertre sur lequel était passé le groupe à l'aller a entre-temps subi l'influence de ce phénomène, éveillant les immondes mémoires du passé sous la forme d'esprits maléfiques.

Quand les PJ repassent sur le tertre, ils entendent un son de flûtes et de pipeaux qui en émane ; une mélodie des plus envoûtantes. Avec un peu d'attention, on constate que la musique provient de la terre de façon étouffée comme si elle était assez lointaine. Un jet réussi de détection des portes secrètes permet de découvrir un creux près du sommet du tertre où l'herbe pousse difficilement. On peut y trouver les colonnes renversées, en partie enterrées par les siècles. En dégageant au moins une des colonnes, on découvre un message écrit dans une forme ancienne de la langue commune. Un sort de *compréhension des langues* ou l'utilisation de la compétence de voleur lire les langues inconnues permettent de déchiffrer le texte :

"Ici repose le Faux Prince. Puisse-t-il trouver un royaume sur lequel régner, royaume qu'il n'a jamais découvert de son vivant."

En creusant un peu le sol, une plaque de granit d'environ 1,60 mètre de côté apparaît. Une poignée métallique, autrefois fixée au centre, a rouillé avec les années. Les PJ doivent faire preuve d'imagination ou utiliser la magie pour soulever la plaque. Un long bâton ou une lance utilisé pour faire levier suffit. Dès que la plaque est écartée, la musique se fait entendre trois fois plus fort pendant un battement de cœur, puis c'est le silence.

Sous la plaque se trouve un escalier de pierre dont les marches semblent usées comme si on l'avait emprunté pendant des années. En fait, depuis que la tombe a été scellée, cet escalier a été foulé par les chiens de chasse au service du Faux Prince, enterrés avec lui il y a si longtemps. Bien que morts-vivants, les chiens continuent à garder l'escalier. Jusqu'à récemment, ils n'étaient que des sortes d'automates animés, mais la Sombre Intrusion a accrû leurs pouvoirs. Ils ressemblent désormais à des molosses sataniques : d'une taille de 1,60 mètre au garrot, de couleur noire à l'exception de leurs yeux aussi rouges que leur souffle ardent.

L'escalier est large de 3,30 mètres et haut de 2,30 mètres. Il descend à 45° sur une quinzaine de mètres avant de déboucher dans un passage de 3,30 mètres de large sur 2,30 mètres de haut qui s'enfonce de 17 mètres pour rejoindre une salle de 10 mètres de diamètre (décrite ci-dessous). Avant que les PJ aient le temps de quitter l'escalier, ils sont attaqués par les chiens.

Molosses sataniques (8) : CA 4 ; VD 12 ; DV 7 ; pv 56 chacun ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 1d10 + 7 points dus à leur souffle de feu (morsure et souffle de feu simultanés) ; AS Souffle de feu contre un adversaire situé jusqu'à 10 mètres de distance pour 7 points de dommages (sauvegarde contre les Souffles pour demi-dommages) ; DS immunisés contre le feu, +1 au jet de surprise, 50 % de chances de détecter les créatures invisibles ou cachées ; TA M (1,60 m au garrot), NM sans peur (20) ; Int faible (7) ; AL LE ; PX 1 400 chacun.

Une fois les molosses vaincus, les aventuriers peuvent examiner tranquillement la salle au bout du passage. Ses murs sont creusés d'alcôves profondes de 30 centimètres dans lesquelles sont entreposées des armes primitives de tous les types, inutilisables. Au centre se trouve un petit piédestal sur lequel est posé une flûte de pan. Il s'agit d'une *flûte obsédante* qui affecte celui qui s'en saisit.

Un jet réussi de détection des portes secrètes permet de trouver un compartiment, sous le piédestal, qui renferme des pièces d'une ancienne monnaie, pour une valeur de 500 po. Il ne reste aucune trace du musicien : quand le groupe a ouvert le tombeau, le fantôme



du Faux Prince a fui en faisant tout pour ne pas être remarqué. Récemment réveillé, le Faux Prince est libre de chercher ce royaume qu'il n'a jamais pu posséder au cours de sa vie, mais ceci est une autre aventure.

Sur la piste de Falon

De retour à Caloron (peut-être après avoir rencontré des monstres en chemin), les PJ peuvent aller demander des renseignements à Ahrens, pour en savoir plus sur Falon, ou chercher des informations dans la rue. Ahrens leur fait payer le prix habituel et ils obtiennent une réponse dans la journée :

"Il semble qu'il y a environ une vingtaine d'années, le célèbre explorateur Falon T'selvin, avec son groupe d'aventuriers, ait été engagé par un mystérieux mage… peut-être s'agit-il de Desatysso? On ne trouve ici aucun détail quant à la mission mais l'expédition paraît avoir été un désastre. Les notes se terminent par ceci : "Et alors, les deux derniers compagnons de Falon revinrent avec lui à Caloron, la cité qui avait vu naître Falon. Vaincu, Falon ne quitta plus jamais sa dernière demeure au bout de l'Avenue Elmwood.""

Les PJ obtiennent les mêmes informations en 1d4 jours dans les bars, moyennant quelques pièces d'or (10 à 100 po). Vous pouvez faire jouer ces petites rencontres avec autant de détails que vous le souhaitez, mais les PJ n'ont besoin que d'une seule information : l'adresse de Falon.

Au bout de l'Avenue Elmwood

Il faut désormais que les PJ rencontrent Falon T'selvin en espérant pouvoir encore le trouver, après 20 ans, dans sa demeure de l'Avenue Elmwood. L'endroit est facile à dénicher mais, quand ils arrivent au bout de l'Avenue, ils subissent un choc : ils sont à l'entrée du cimetière de Caloron.

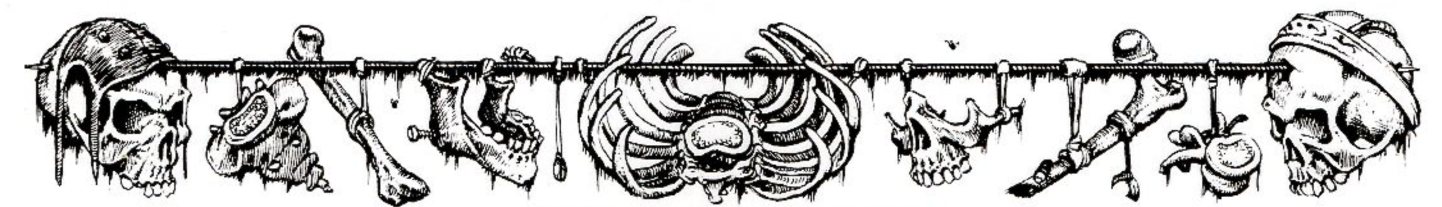
S'ils attendent devant les grilles pendant quelque temps, un employé remarque leur présence. Il s'approche d'eux, ôte son chapeau et leur demande s'il peut les aider. "Peut-être voudriez-vous que je vous indique où se trouve le mausolée des Princes marchands de Karakis? Extraordinaire, croyez-moi. Les jeunes ne sont pas admis, ce serait indécent. Ou peut-être cherchez-vous un membre de votre famille qui a été enterré ici?" Les PJ devraient facilement comprendre que la dernière demeure de Falon est une parcelle de terre de deux mètres de profondeur. Il serait utile qu'ils aient la curiosité de vouloir voir la tombe, car cela leur donnera l'occasion de rencontrer un personnage important : Grunther, ancien compagnon de Falon, qui se rend quotidiennement sur la sépulture de son ancien chef et ami. Il est venu ici tous les jours depuis vingt ans.

Les PJ qui découvrent ou qui sont conduits à la tombe de Falon y trouvent une grande colonne de marbre finement sculptée, certainement très coûteuse. **Montrez aux joueurs l'illustration #6**. Sur la pierre tombale est gravé le texte suivant : "Falon T'selvin./Main Ferme, Esprit Vif et Noble de Visage/Cela ne Lui a Servi à Rien au Moment de Hurler." On ne peut rien lire d'autre.

Cependant, une silhouette se tient à côté, la tête baissée. Il s'agit de Grunther, l'un des quelques survivants de la dernière aventure de Falon. C'est un individu vraiment imposant, juste en dessous des 2 mètres. Même si son crâne dégarni et ses traits hagards indiquent qu'il n'est plus dans sa première jeunesse, il semble encore assez puissant. Pourtant, il a perdu sa main gauche en la passant dans la bouche du Grand Visage Vert (**salle 6** du scénario originel *La Tombe des Horreurs*), une *sphère d'annihilation*. Il est vêtu de cuir clouté sombre et porte une grande hache attachée sur le dos. Grunther n'est pas très malin, mais passablement coriace. Il demande aux PJ s'ils étaient des amis de Falon. Les aventuriers, qui expliquent qu'ils cherchent à savoir ce que signifie le Dévoreur, peuvent, avec de la patience, tirer de Grunther les informations suivantes (ce n'est pas un individu très loquace et sa réponse à tout ce qu'il ne comprend pas est généralement "huh?").

Grunther se rappelle très bien sa dernière expédition avec Falon mais, malheureusement pour les PJ, le guerrier ne comprend pas grand-chose d'autre que le combat. Par contre, il éprouve une tristesse infinie pour la perte de son compagnon. Il se souvient que leur groupe avait voyagé "loin, dans un endroit qui empestait la boue" jusqu'à ce qu'ils entrent dans un "endroit souterrain, un endroit pas agréable, pas agréable du tout!" et qu'une "bouche sombre" lui a mangé la main. Puis le souvenir vague d'être tombé sur des pièges diaboliques jusqu'à ce qu'ils rencontrent enfin "le crâne grimaçant. Il s'est envolé dans les airs. Il a tué Falon et tous les autres. Tous, sauf moi, la gentille dame et l'homme magicien".

Si les PJ lui demandent le nom du magicien, Grunther répond qu'il ne l'a pas retenu. S'ils mentionnent le nom de Desatysso, il hoche la tête et répond qu'il est possible que ce soit son nom (il hochera d'ailleurs la tête quel que soit le nom mentionné). Par contre, il n'oubliera jamais



Sather, la "gentille dame". Il se rappelle que le mage avait eu une longue discussion avec elle avant qu'ils se séparent (Grunther est toujours déçu que le magicien ne soit pas venu aux funérailles de Falon). Il sait que Sather ne vit pas à Caloron mais dans une ville proche, le long de la rivière vers le sud, dont il a oublié le nom.

En lui montrant le dessin découvert par Ahrens représentant le Visage du Dévoreur (**illustration #2**), il l'identifie immédiatement comme étant la "bouche noire" qui lui a mangé le bras. Grunther finit enfin par faire le rapprochement (*c'est un miracle!*) et comprend que les PJ sont aux trousses du "crâne grimaçant". Il insiste alors pour qu'ils le laissent les accompagner de façon à venger la mort de Falon et à avoir peut-être une petite explication avec ce magicien à propos des funérailles ("faire ce qui doit être fait"). Il essaie d'obtenir leur accord en expliquant que "Grunther est fort. Personne n'est plus fort que Grunther". Il leur propose aussi de leur indiquer où trouver Sather qui "parle mieux que moi. Elle connaît le chemin, comment trouver le crâne grimaçant aux dents d'émeraude".

Les caractéristiques de Grunther sont indiquées ci-dessous. C'est un allié précieux; bien qu'il soit aussi gourde qu'une pierre, c'est un très bon guerrier et un compagnon loyal doté d'un caractère agréable et dépourvu de cupidité. Si les PJ en ont besoin, arrangez-vous pour qu'il se joigne à eux et faites-le survivre suffisamment longtemps pour qu'ils le regrettent s'il devait lui arriver malheur. Les aventuriers qui refusent obtiennent assez d'indices pour découvrir que Sather vit dans la ville de Champdepoix, de l'autre côté des Glorioles.

Grunther, hm G13 : CA 5 (armure de cuir cloutée, bonus de Dextérité); VD 9; pv 137; TAC0 8 (0 avec la *hache d'armes +3* et les bonus de Force); #AT 2; Dég 1d8 + 14 (*hache d'arme +3*, bonus de Force); TA M (1,98 m), ML sans peur (19); AL NB; PX 3 000.

For 18/91 (23 avec son *ceinturon de force de géant des nuages*), Dex 16, Con 17, Int 5, Sag 7, Cha 13.

Équipement spécial : Elsie (*hache d'armes +3, +4 contre les morts-vivants et les créatures régénérantes*), *ceinturon de force de géant des nuages, bouteille fumante.*

Voyage à Champdepoix

Les PJ se rendent à Champdepoix comme bon leur semble. Ils peuvent franchir les montagnes (utilisez dans ce cas la **table des rencontres p. 13**). Les plus prudents partiront avec la prochaine caravane, soit quelques jours plus tard, pour s'assurer un voyage sans encombre et suivre une route entre les Glorioles et le Bois de Rieu. Champdepoix est située à environ 300 kilomètres au sud de Caloron. Il faut donc 10 jours pour s'y rendre à pied (20 jours s'ils se joignent à une caravane plus lente avec ses chariots). Croiser d'autres voyageurs sera rare. Les rencontres n'ayant rien à voir avec l'aventure ne sont pas décrites ici mais vous êtes libres d'en préparer autant que vous le voulez.

Le long de la route, il sera possible de traverser des petites communautés agricoles de trente à soixante-dix personnes, tous les 30 ou 45 kilomètres. La plupart du temps, il ne s'y produira rien de bizarre. Cependant, à 45 kilomètres de Champdepoix, les PJ apercevront le petit hameau de Molnar sur leur route.

Molnar

Molnar est un petit village de treize bâtiments, loti à la lisière du Bois de Rieu. De là où vous êtes, le hameau semble abandonné; on n'y voit aucune activité humaine. Les portes claquent dans le vent glacé, des détritus jonchent les rues et les champs, visibles au-dessus du village, sont déserts.

Montrez aux joueurs l'illustration #7. Se rendre au village confirme qu'il est entièrement déserté. Il semble avoir été abandonné récemment. En fouillant chaque maison, on découvre quelques traces de violence : des poteries brisées, une fenêtre cassée ici ou là et deux animaux familiers ont été tués. On peut également trouver un indice : le Signe du Dévoreur est maladroitement gravé sur le mur d'une grange. **Montrez encore une fois aux joueurs l'illustration #2.**

Ce village a été attaqué par le Trio Obscur, deux nuits plus tôt. Dans ce cas particulier, de nombreux villageois ont été capturés et emmenés par les vampires au sud, dans le Grand Marais, puis à la Cité du Crâne, au moyen d'une *barge des ombres* (voir **Annexe 1, p. 145**). Il n'existe aucun indice visible hormis le signe sur la grange (gravé par Harrow du bout d'une de ses griffes).

Champdepoix

Si les aventuriers approchent de la ville de Champdepoix en plein jour, ils remarquent dans les rues des files de chariots et de charrettes pleins de gens avec leurs affaires. S'ils demandent ce que signifie cet exode, on leur crie "Restez à bonne distance! Restez à bonne distance! Il y a une épidémie à Champdepoix!"

Les écuries de la ville sont prises d'assaut, les gens essayant d'acheter ou de louer les quelques chariots et



chevaux qui s'y trouvent. Si les aventuriers arrivent par l'un de ces moyens de transport, une foule de gens désespérés les supplie de les conduire au nord. S'ils repoussent la prière de manière grossière ou brusque, vous pouvez décider qu'un jet raté de réaction déclenche une petite émeute. Les aventuriers qui utilisent un autre mode de transport (à pied par exemple) ne rencontreront bien évidemment pas ce problème. Ceux qui possèdent des chevaux ou toute autre monture auraient intérêt à bien les surveiller pour qu'ils ne soient pas volés par des gens désespérés.

Citadins en colère (20) : CA 10; VD 12; DV 1-1; pv 3 chacun; TAC0 20; #AT 1; Dég 1d4 (couteaux, pierres); TA M, NM moyen (9); Int moyenne (8-10); AL varié; PX 15 chacun.

Après avoir dépassé le flot des premiers réfugiés, les PJ découvrent rapidement que tout le monde en ville n'est pas aussi terrifié que ceux qui se pressent aux écuries. Bien entendu, nombreux sont ceux à Champdepoix qui se montrent inquiets à propos de certaines morts récentes; cependant, la vie continue et il y a du travail à faire. Les héros qui se renseignent apprennent facilement, qu'au cours du dernier mois, environ vingt personnes ont été trouvées mortes chez elles sans qu'il y ait aucun signe de lutte. D'après la rumeur, une étrange maladie venue du Grand Marais se serait abattue sur Champdepoix. La population de la ville est restée calme jusqu'à ce qu'à l'annonce, ce matin, de la disparition du seigneur de Champdepoix, le comte Hazendel, et de toute sa maisonnée, à l'exception des animaux domestiques qui ont été retrouvés morts. C'est cette nouvelle, point d'orgue à la rumeur d'épidémie, qui a semé la panique.

Encore une fois, c'est le Trio Obscur qui a provoqué ces morts et ces disparitions. Les vampires ne reviendront pas avant plusieurs nuits. Cependant, la deuxième nuit après l'arrivée des PJ, un étrange brouillard recouvre la rivière et le cimetière de la ville. Puis, vers minuit, des morts s'animent. Depuis que le Trio Obscur réserve le sang de ses victimes aux expériences de Maîtresse Ferranifer, les malheureuses ne se transforment pas en vampires mais en nécrophages. C'est un groupe de ces créatures (1d20) qui va semer le chaos en ville.

Les PJ qui veulent rencontrer Sather peuvent se renseigner en interrogeant la population. C'est une herboriste connue qui tient un petit commerce où elle propose différents remèdes. Les PJ sont prévenus qu'elle est un peu excentrique. Si Grunther est présent, il peut mener directement le groupe chez elle.

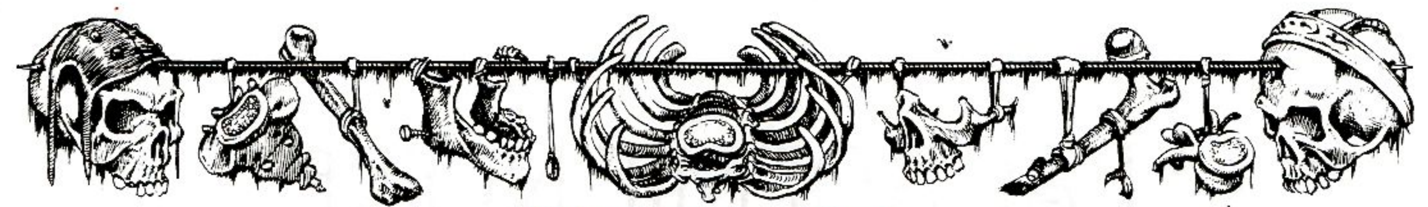
Nécrophages (1d20) : CA 5; VD 12; DV 4+3; pv 27 chacun; TAC0 15; #AT 1; Dég 1d4 + Spécial (morsure ou toucher); AS absorption d'énergie (toucher ou morsure draine 1 niveau); DS touchés que par des armes en argent ou des armes magiques +1 ou supérieures, immunités des morts-vivants (immunisés contre les sorts *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, contre le poison et la magie mortelle); faiblesses spécifiques : eau bénite (2d4 points de dommages), peuvent être repoussés; TA M, NM élite (14); Int moyenne (9); AL LM; PX 1400 chacun.

Sather

Sather vit dans un quartier pauvre aux rues particulièrement étroites et pleines de boue. De nombreux bâtiments semblent abandonnés et infestés de rats. Elle réside au second étage d'une bâtisse à laquelle on accède par un escalier de bois à moitié pourri, menant à une épaisse porte en chêne. La porte est couverte de glyphes et de runes de protection; cependant, ils sont dénués de toute énergie magique. Quelques secondes après avoir frappé à la porte, les PJ entendent "Qui est-ce ?", comme si la personne ayant répondu se trouvait juste de l'autre côté.

Sather était autrefois une puissante prêtresse d'une déesse bénéfique (choisissez une divinité appropriée à votre monde. Pour Greyhawk, Ehlonna ou Ulaa). Malheureusement, elle a connu le doute et la souffrance dans la Tombe des Horreurs et, depuis, n'a pu ranimer la flamme de sa foi. Avec Grunther et Desatysso, elle est la seule survivante de la confrontation avec la demiliche. Elle est sortie de la tombe avec le guerrier, en portant le corps de Falon. La dernière chose qu'elle a faite pour Falon a été de s'assurer qu'il serait enterré dans sa ville natale. Elle n'a jamais pu utiliser de sorts depuis qu'elle a perdu la foi. Elle a épuisé voici bien longtemps tout l'argent que ses aventures lui avaient permis de gagner et vit aujourd'hui de ses compétences de soins et d'herboristerie (compétences diverses). Des étagères couvrent les murs de la principale pièce de son appartement. Elles sont encombrées de récipients en verre contenant toutes sortes de plantes et de morceaux d'animaux de la région, ainsi que des éléments plus rares de contrées plus lointaines.

Quand les PJ rencontrent Sather pour la première fois, **montrez aux joueurs l'illustration #8**. Âgée d'une soixantaine d'années, ses traits ont perdu de leur beauté et sont désormais creusés par la douleur et la culpabilité. Ses longs cheveux gris recouvrent en partie son visage. Elle se sert d'une canne pour marcher, souvenir d'une abomination de pierre qui lui a



broyé la jambe dans la tombe. Sather a préféré oublier de nombreux événements particulièrement douloureux et toute référence à la tombe déclenche chez elle une violente réaction. Elle se met à trembler avant de lâcher sa canne et de tomber à la renverse.

Si les aventuriers l'apaisent, elle leur fournit les informations suivantes :

"Je n'en parle pas facilement. J'ai perdu ma jambe, mes amis, mon dieu et presque ma vie dans cet endroit maudit. Cela fait vingt ans que nous sommes allés dans la tombe et pourtant, toutes les nuits, ce cauchemar me hante encore. Je ne parlerai de cela qu'une fois, une seule fois puis vous partirez et vous ne m'ennuierez plus avec vos questions car je ne supporterai pas d'y songer trop longtemps.

"Notre groupe, conduit par Falon, s'était rendu dans la tombe pour accompagner un mage appelé Desatysso. Il disait qu'il cherchait cet endroit depuis dix ans. Il disait qu'avec les informations en sa possession, il pourrait trouver la *véritable* tombe d'Acérérak, quoi que cela puisse vouloir dire. Je ne sais pas quelles connaissances particulières il pensait détenir ; cela ne nous a pas sauvés, en fin de compte, quand la demiliche s'est nourrie de nos âmes. Nous étions sept en entrant : Falon, Aaron, Desatysso, Tiefon, Grunther, Lyla et moi-même. Seuls Grunther et moi en sommes sortis, tous deux estropiés comme vous pouvez le constater. Les mains vides et désespérés.

"Voilà tout ce que je peux en dire. Par contre, je peux vous donner ceci. C'est le journal de Desatysso, qu'il a tenu pendant notre incursion dans la tombe. Il y parle des horreurs que nous avons affrontées avec plus de détails que je n'ose en évoquer avec vous. Je vous suggère de le lire avec attention avant de décider d'aller là où vous ne devriez pas vous rendre."

Sather remet alors aux PJ le journal de Desatysso ; **donnez aux joueurs l'aide de jeu intitulée Le journal de Desatysso**. Elle n'en dit pas plus à ce sujet. S'ils insistent, elle se montre de plus en plus contrariée et même affolée. Ses mains se mettent à trembler et elle a du mal à respirer. S'ils ne la laissent pas tranquille, elle s'effondre nerveusement, ce qui aura des conséquences négatives pour les aventuriers d'alignement Bon et pour leur relation avec Grunther (qui ne souhaite pas accompagner un groupe aussi mesquin. Il restera pour s'occuper de Sather).

Le Journal de Desatysso, en plus de contenir une carte sur laquelle est indiqué l'emplacement de la tombe dans le Grand Marais, fournit des informations sur un objet très important, l'*Amulette du Néant*. Desatysso affirmait que cette amulette lui permettrait de découvrir la "véritable tombe". Le dernier paragraphe du journal est, à l'évidence, rédigé par quelqu'un d'autre : par Sather qui explique comment elle a pris l'*Amulette du Néant* et l'a accrochée au-dessus de l'entrée de la tombe. Ce qu'elle ne sait pas, et qui n'est donc pas consigné dans le journal, c'est que l'amulette a été cassée en deux au cours de leur affrontement avec la demiliche (**salle 33** du scénario originel *La Tombe des Horreurs*) ; la première moitié est restée dans la tanière de la créature. Quant à la seconde, elle a été récupérée depuis longtemps par Ferranifer qui, elle non plus, ne s'est pas rendu compte qu'il lui manquait l'autre partie.

L'aide de jeu cartonnée présente les deux parties de l'amulette. Quand les PJ obtiendront celle que détient Ferranifer (la partie supérieure), ne leur montrez que ce morceau. Photocopiez l'aide de jeu et couper la en deux pour que les joueurs puissent l'étudier à loisir.

L'ACADÉMIE NOIRE

Les PJ n'ont plus d'autres informations à réunir. Le temps est venu pour eux de s'aventurer dans le Grand Marais, à la recherche de la Tombe des Horreurs.

Dans le Marais

Il faut environ six jours pour couvrir les 180 km qui séparent Champdepoix des abords du Grand Marais. Dans beaucoup de villages traversés, les habitants parlent d'épidémies et de disparitions mais aucun hameau n'est abandonné comme Molnar.

La rivière Pâlechance alimente le Grand Marais en venant du nord. Son flot ralentit jusqu'à stagner dans cette grande dépression géologique qui forme le marécage. Comme son nom l'indique, le Grand Marais est assez vaste et personne n'en a dressé une carte précise. Sans l'aide de Grunther ou de tout autre moyen magique (comme une *flèche directionnelle*, par exemple), il faudra des semaines, si ce n'est des mois, de recherches ennuyeuses et dangereuses pour trouver la tombe dans cet environnement sans points de repère. Pour ceux ayant un guide, le trajet, des abords du marais jusqu'à la Cité du Crâne, prend cinq jours si les PJ ont une embarcation ; à pied, comptez dix jours d'une marche épuisante.

Voici les conditions de ce périple dans les marais :

L'air est humide et poisseux, imprégnant vos vêtements qui collent à la peau de manière inconfortable. À chacun de vos pas, vos pieds s'enfoncent de plusieurs centimètres dans une boue omniprésente, libérant une odeur étrange des plus déplaisantes de champignons et de pourriture. La végétation, dense,

Rencontres aléatoires dans le Grand Marais

1 feux-follets (1d3)
2 gripplis (1d10)
3 hommes-lézards (1d8+7)
4 blêmes (1d4)
5 rats-garous (4d6)
6 vases cristallines (1d2)

Feux-follets (1d3) : CA -8 ; VD Vl 18 (A) ; DV 9 ; pv 36 chacun ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 2d8 (décharge électrique au contact) ; DS invisibilité (2d4 rounds), immunisés contre tous les sorts sauf *protection contre le mal, projectile magique* et *labyrinthe* ; TA P, NM fanatique (17) ; Int exceptionnelle (15-16) ; AL CM ; PX 3 000 chacun.

Gripplis (1d10) : CA 9 ; VD 9, saut 15 ; DV 1+1 ; pv 5 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d4 (petite lance, dague) ou 1d3 + poison (fléchettes de sarbacane) ; AS camouflage (pénalité de -3 au jet de surprise des adversaires), pièges et filets, fléchettes empoisonnées (30 points de dommages en cas d'échec au jet de sauvegarde contre le poison, 2d6 dans le cas contraire) ; TA P, NM moyen (10) ; Int haute (11) ; AL N ; PX 65 chacun.

Hommes-lézards (1d8+7) : CA 5 ; VD 6, Ng 12 ; DV 2+1 ; pv 9 chacun ; TAC0 19 ; #AT 3 ou 1 ; Dég 1d2/1d2/1d6 (griffe/griffe/morsure) ou 2d4 (tomahawk ou massue à tête de pierre) ; TA M (1,80 m), NM élite (14) ; Int basse (7) ; AL N ; PX 65 chacun.

Blêmes (1d4) : CA 4 ; VD 15 ; DV 4 ; pv 20 chacune ; TAC0 17 ; #AT 3 ; Dég 1d4/1d4/1d8 (griffe/griffe/morsure) ; AS odeur de décomposition provoquant la nausée (jet de sauvegarde contre le poison ou pénalité de -2 aux jets d'attaque), contact provoque la paralysie (1d6+4 rounds) ; DS immunisées contre *sommeil, charme, immobilisation*, contre le froid, le poison et la magie mortelle ; faiblesses spécifiques : peuvent être repoussées, les armes de fer infligent doubles dommages, tenues en respect par un sort de *protection contre le mal* utilisé en même temps qu'un cercle de poudre de fer ; TA M, NM élite (14) ; Int haute (11) ; AL CM ; PX 650 chacune.

Rats-garous (4d6) : CA 6 ; VD 12 ; DV 3+1 ; pv 13 chacun ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1d3 (morsure, sous la forme d'un rat géant) ou 1d6 (épée courte sous une forme semi-humaine) ; AS surprise, morsure inflige la lycanthropie (1 % de chances par point de dommages) ; DS touchés que par armes en argent ou magiques ; TA M, NM stable (12) ; Int haute (11) ; AL LM ; PX 270 chacun.

Vases cristallines (1d12) : CA 8 ; VD 1, Ng 3 ; DV 4 ; pv 16, 23 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 4d4 et paralysie (pseudopode serpentin) ; AS paralysie (jet de sauvegarde contre le poison pour résister) ; DS translucides (75 % de chances d'être invisibles dans l'eau), immunisées contre l'acide, la chaleur, le feu et le froid, les armes n'infligent que 1 point de dommages par coup ; faiblesses spécifiques : l'électricité et *projectile magique* infligent des dommages normaux ; TA G, NM moyen (10) ; Int animale (1) ; AL N ; PX 420 chacune.



s'élève au-dessus des eaux stagnantes en bosquets si hauts qu'il vous est difficile d'estimer votre position. De grands arbres se penchent sur votre passage sous le poids de lianes, des mousses et d'autres moisissures émergent de l'eau çà et là, indiquant quelquefois une surface solide bien que boueuse. Les petits insectes ne cessent de bourdonner à vos oreilles et les sombres nuages de moucherons sont un peu trop nombreux à votre goût.

Les PJ peuvent trouver un sol boueux sous les arbres pour se reposer ou dresser un campement si cela est nécessaire. Toutes les nuits, un brouillard glacé s'élève du marais, réduisant la visibilité à quelques centimètres. Le brouillard n'est pas dangereux en tant que tel mais empêche de voyager la nuit. Dans les marais, il est possible que les PJ croisent le chemin de créatures y vivant. La plupart de ces rencontres devraient être anecdotiques pour des PJ de cette puissance, mais une confrontation avec des morts-vivants potentiellement dangereux reste possible. Toutes les 8 heures passées dans le Grand Marais, il y a 20% de chances de rencontrer une créature ou un monstre désigné par la table des rencontres aléatoires. Les PJ qui tentent d'interroger un adversaire intelligent ont 40% de chances de n'en soutirer que la direction approximative de la "cité maléfique du grand crâne".

Sombre rencontre

Le Trio Obscur circule régulièrement entre la Cité du Crâne et les terres habitées au nord. En plus des grandes outres à vin qu'ils transportent pour récolter le sang, les vampires emmènent de la terre de leur tombe, au cas où ils seraient surpris par le soleil loin de leurs cercueils. Tous possèdent un parchemin avec le sort *Protection contre le soleil* (ce nouveau sort, décrit dans l'Annexe 1, peut être découvert un peu plus tard par les PJ dans le livre de sorts de Ferranifer).

Sauf si les PJ ont pris d'énormes précautions pour dissimuler leur campement, les vampires le remarquent, malgré le brouillard, la troisième nuit après l'entrée du groupe dans le Grand Marais. Après une brève discussion, les vampires tombent d'accord pour que Blaesing s'occupe des intrus, tandis que les deux autres retournent à la Cité du Crâne. Blaesing se transforme en *forme gazeuse* pour étudier le campement à



l'abri du brouillard. Puis il attaque silencieusement tout individu endormi qu'il peut identifier comme un prêtre grâce à ses symboles sacrés ou ses insignes. Le vampire essaie de tuer ou de neutraliser le ou les prêtres sans alerter une éventuelle sentinelle (95 % de chances de base, moins la Sagesse du garde ; s'il y en a plus d'un, il faut effectuer le jet pour chacun). À cause du brouillard et de sa capacité à prendre une forme gazeuse, Blaesing a de grandes chances de pouvoir passer d'un individu endormi à un autre, en les tuant dans leur sommeil, sans qu'un garde ne s'en aperçoive (servez-vous du pourcentage de chances défini ci-dessus pour chaque nouvelle victime). Si le vampire réussit à se débarrasser de trois membres du groupe sans être repéré, il part, laissant aux survivants l'horreur de découvrir que trois d'entre eux ont été tués sous les yeux d'une sentinelle !

S'il est découvert, Blaesing touche automatiquement sa proie endormie, absorbant 2 niveaux et infligeant des dommages normaux. Il se transforme immédiatement après en *forme gazeuse* et fuit. Avant de se transformer, il crie, "Vous avez attiré l'attention du Trio Obscur. Savourez l'aube qui vient car ce sera la dernière". Il ne devrait pas lui être très difficile de fuir dans la brume et sur un terrain aussi accidenté.

La nuit suivante, les trois vampires tentent de traquer les PJ dans le marais, avec les personnages morts la nuit précédente et enterrés par leurs camarades. S'ils réussissent, ils répètent le plan mis en œuvre la veille mais, cette fois, il n'y aura pas qu'une seule créature. Si les vampires sont repoussés ou vaincus mais pas détruits, ils retournent dans leurs cercueils de la Cité du Crâne, où ils seront de nouveau un danger pour les aventuriers, tandis que les anciens PJ devenus vampires continuent à harceler le groupe tant qu'il se trouve dans le marais.

Note pour le MJ : des sorts comme *détection de l'invisibilité* ou *vision véritable* peuvent permettre de découvrir les vampires dans le brouillard. Des sorts et des objets magiques tels que *molosse fidèle de Mordenkainen* et le *sceptre de vigilance* peuvent servir à alerter le groupe de l'approche des vampires.

Blaesing, Absalom et Harrow, Vampires : CA 1 ; VD 12, Vl 18 (C) ; DV 8+3 ; pv 66, 51, 43 ; TAC0 11 ; # AT 1 ; Dég 1d6+4 et absorption d'énergie (coup ou toucher) ; AS *charme* par le regard (jet de sauvegarde de la victime à -2), absorption d'énergie (2 niveaux pour chaque attaque réussie), *convocation* de 10d10 rats ou chauves-souris, Force 18/76 ; DS *protection contre le soleil*, *régénération* (3 pv par round), immunisés contre les armes non-magiques, contre le *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, le poison, la paralysie et la magie mortelle, l'électricité et le froid n'infligent que la moitié des dommages, peuvent prendre une *forme gazeuse*, *changement de forme* (en chauve-souris), *patte d'araignée*, se transforment automatiquement en *forme gazeuse* à partir de 0 pv ; faiblesses spécifiques : peuvent être repoussés, tenus en respect par de l'ail, des miroirs et des symboles sacrés brandis devant eux avec conviction, l'eau bénite et les symboles saints leur infligent 1d6+1 points de dommages ; TA M (1,60 m à 1,80 m), NM champion (16) ; Int exceptionnelle (15) ; AL CM ; PX 8 000 chacun.

La Cité du Crâne

Il y a vingt ans, le site de la tombe se trouvait en pleine nature sauvage. Seuls les groupes d'aventuriers les plus braves recherchaient dans le Grand Marais et découvraient ce petit morceau de terre et l'entrée de la tombe. Seule cette petite colline plate, qui ne dévoilait sa forme de crâne qu'à ceux qui pouvaient la survoler, permettait de la remarquer. Depuis, beaucoup de choses ont changé.

Là où vous vous attendiez à découvrir une colline désolée se dresse désormais un énorme crâne de pierre noire, couvert de glyphes et d'inscriptions démoniaques, de gravures d'êtres pourrissants et squelettiques. Tout autour de cette sinistre façade s'étend, comme une sombre flétrissure, une ville de petits bâtiments de pierre. Une porte faite d'ossements semble être le seul moyen de franchir le mur en pierre noire de 7 mètres de haut qui entoure la cité. L'odeur de la mort et de la pourriture est omniprésente.

Montrez aux joueurs l'illustration #9, au moment où les PJ voient la Cité du Crâne pour la première fois. Pendant la journée, on n'observe aucune activité dans la ville ; l'endroit semble abandonné depuis longtemps. Seules, les blêmes de la Tourbière Ondulante et les nagas noirs des murs de la ville restent vigilants tant que le soleil brille. C'est la nuit que la ville "s'anime" vraiment. Des *bougies spectrales* éclairent magiquement le sommet des bâtiments et des tours, au fur et à mesure que les ténèbres tombent sur la région. Le brouillard de la nuit enveloppe la cité mais n'y pénètre pas. Les nécromanciens sortent de leur sommeil provoqué par les drogues, pour se livrer à des études abominables dans l'Académie Noire. Des litanies maléfiques s'élèvent vers le ciel brumeux, de



sombres expériences commencent et les habitants prient Acérérak, le Seigneur de la Non-Vie dont ils ont fait une divinité.

On trouve environ 500 êtres *vivants* dans la ville. Les nécromanciens de l'Académie Noire ne représentent que 10 % (environ 50 individus) de cette population. Il faut ajouter à peu près 200 apprentis, serviteurs, hommes de main divers, marchands cupides et autres individus du même acabit ; les 250 autres sont, soit des esclaves, soit des captifs. Notez que tous les nécromanciens que rencontreront les PJ ont un tatouage sur le front représentant un crâne. La plupart se trouvent dans le quartier résidentiel quand ils n'étudient pas à l'Académie Noire mais on peut souvent les apercevoir en train d'enterrer des cadavres dans le cimetière. Il y a beaucoup de morts-vivants de bas niveau dans la ville (environ 1 000). Les squelettes et les zombies sont les serviteurs des nécromanciens et de leurs apprentis dans les arts noirs. Les PJ qui passent du temps à observer la ville verront certainement plusieurs de ces cadavres animés déambuler dans les rues pour s'acquitter d'une quelconque tâche.

Certains effets mineurs de la Sombre Intrusion sont constants autour et dans la Cité du Crâne. Cela peut affecter plus ou moins les PJ selon leurs actions. Les effets décrits ci-dessous s'appliquent à toute la cité et à la Tourbière Ondulante :

- Tous les morts-vivants sont repoussés comme s'ils étaient d'une catégorie supérieure sur la Table pour repousser les morts-vivants (**table 47** du *Guide du Maître*, p. 97). Par exemple, les blêmes du Marais Frémissant sont repoussées comme des âmes-en-peine.
- Le temps d'incantation de tout sortilège utilisé dans la Cité du Crâne, appartenant à l'école de nécromancie, est réduit de 1. Par exemple, le sort de magicien *animation des morts*, dont le temps d'incantation est normalement de 5 rounds, ne prendra que 4 rounds dans la ville. Un sort d'*immobilisation des morts-vivants*, qui ajoute 5 à l'initiative, n'ajoutera que 4 points à ce jet. Le temps d'incantation minimum de tous les sorts est de 1.
- Toute créature vivante, plus grosse qu'un rat, qui meurt dans ou aux alentours de la ville a 20 % de chances de s'animer spontanément sous la forme d'un zombie mort-vivant avec les mêmes Dés de Vie que de son vivant, et ce, dans un délai de



24 heures. Si, par exemple, un PJ est tué dans ou aux alentours de la ville, un résultat de 20 ou moins sur 1d100 indique qu'il s'anime spontanément sous la forme d'un mort-vivant et s'attaque immédiatement à ses anciens camarades (cela peut être assez déconcertant).

Il est à noter que les nécromanciens ont accès à de nombreux sorts très rares décrits dans le *Recueil de Magie*; si vous n'avez pas ce supplément, remplacez les sorts qui s'y réfèrent par des sorts équivalents. Les nouveaux sorts de l'Académie Noire et ceux tirés de "The complete book of necromancers" sont décrits dans l'Annexe 1; les nouveaux objets magiques dans l'Annexe 2.

Consultez la **Carte 4** pour les localisations décrites ci-dessous.

A. La Tourbière Ondulante

La Tourbière Ondulante est un tapis de plantes flottant, entourant la Cité du Crâne. Ceux qui approchent de la ville en barque sont arrêtés à 300 mètres du mur par l'épaisse végétation. Il y a, en permanence, cinq à dix petites embarcations contre la tourbière, qui servent de moyen de transport aux nécromanciens de bas niveau et à leurs apprentis ayant affaire hors de la ville. La matière végétale morte est tellement épaisse qu'elle peut soutenir le poids d'une créature de taille humaine; cependant, le tapis ondule de manière inquiétante quand on marche dessus. Des rôdeurs, qui connaissent ce genre de terrain marécageux, savent ce qu'est une tourbière et qu'en de rares occasions des gens et des animaux se sont noyés après être passés au travers.

Cependant, le danger présent ne vient pas de ce risque-là mais plutôt des créatures qui peuvent surgir du dessous, attirées par l'ondulation de la végétation. Un groupe de blêmes, contrôlées par Maîtresse Ferranifer, vit dans les eaux putrides sous la tourbe. Ces créatures ont reçu pour instruction de ne pas attaquer quiconque chanterait un chant funèbre à haute voix en franchissant la tourbière (le tout est de chanter fort car il est difficile pour une blême à moitié immergée de faire la différence entre un chant funèbre et tout autre chant).

Si les PJ sont attaqués, les bras des morts-vivants percent la surface pour saisir leurs jambes. Une odeur épouvantable emplit l'air, déclenchant une nausée chez ceux qui échouent à un jet de sauvegarde contre le poison (pénalité de -2 aux jets d'attaque dans ce cas, pour toute la durée du combat). **Montrez aux joueurs l'illustration #10**. Le plus terrifiant, c'est que ces mains cherchant à saisir les aventuriers peuvent les paralyser pendant 1d6+4 rounds; les personnages paralysés sont immédiatement attirés sous l'eau pour y être dévorés par les blêmes. Les créatures localisent facilement leurs proies grâce à la pression de leur poids sur le tapis de végétation et bénéficient donc, si le groupe est surpris, d'un bonus de +1 à leur jet d'attaque quand elles surgissent en perçant la tourbe avec leurs griffes. Quatre blêmes, deux pour une victime, commencent l'attaque. Chaque round, elles sont rejointes par deux blêmes supplémentaires, jusqu'à ce que les 14 soient là.

Blêmes (14) : CA 4; VD 15; DV 4; pv 20 chacune; TAC0 17; #AT 3; Dég 1d4/1d4/1d8 (griffe/griffe/morsure); AS odeur de décomposition provoquant la nausée (jet de sauvegarde contre le poison ou pénalité de -2 aux jets d'attaque), contact provoque la paralysie (1d6+4 rounds); DS immunisées contre *sommeil, charme, immobilisation,* le froid, le poison et la magie mortelle; faiblesses spécifiques : peuvent être repoussées, les armes de fer infligent double dommages, tenues en respect par un sort de *protection contre le mal* utilisé en même temps qu'un cercle de poudre de fer; TA M, NM élite (14); Int haute (11); AL CM; PX 650 chacune.

B. Les enfants d'Aube

Un mur de pierre noire de 7 mètres de haut et de 1,30 mètre d'épaisseur entoure complètement la Cité du Crâne. La Porte d'Ossements (localisation C) est la seule entrée possible. De loin, le mur semble criblé de trous. En s'en approchant à moins de 30 mètres, on peut s'apercevoir que ces trous parsemés sont des petites ouvertures sombres.

Chacune de ces ouvertures, d'un diamètre de 45 centimètres, conduit à une petite salle intérieure le long d'un étroit tunnel. Une famille de nagas noirs avec leur mère Aube, la matriarche du mur, vit dans ces trous humides et froids. Plus puissante qu'un naga noir normal, Aube travaille directement pour Maîtresse Ferranifer; en échange de nourriture et de quelques parchemins sur lesquels sont inscrits des sorts, elle est chargée de garder les environs de la Cité du Crâne. À cette fin, sa progéniture patrouille constamment dans les creux du mur, utilisant en permanence son pouvoir d'*ESP* pour repérer toute présence à moins de 30 mètres du mur, dans toutes les directions (dans les creux, le mur n'est épais que de 2 centimètres, la pierre ne bloque donc pas l'*ESP*). Puisqu'il n'y a que peu de nagas qui patrouillent dans les creux, les PJ qui franchissent rapidement le mur ne sont pas forcément détectés. Cependant, la surveillance est étroite et il y a 75% de chances pour qu'un



envahisseur soit repéré par un naga proche, sauf s'il prend des précautions adéquates, comme voler à plus de 30 mètres au-dessus du mur ou entrer par une autre méthode magique.

Si les PJ pensent à s'introduire dans la cité, les nagas noirs mettent en œuvre un plan préétabli. Un groupe de nagas surgit près des aventuriers par les trous du mur et tente de les intercepter. Ils préviennent les intrus, en langue commune, d'entrer loyalement par la Porte d'Ossements ou de s'attendre à subir des conséquences déplaisantes. Ceux qui refusent sont attaqués et Aube apparaît en 1d4+1 rounds. Les nagas se servent de leurs sorts contre les adversaires éloignés (ils ont tous appris leurs sorts auprès d'Aube et connaissent donc tous les mêmes). Contre des ennemis plus proches, ils peuvent utiliser leurs sorts et, simultanément, piquer les intrus de leurs dards.

Pendant ce temps, un naga noir se rend dans la cité pour avertir Maîtresse Ferranifer. Si cette dernière est alertée, elle envoie le Trio Obscur sur place (si les vampires ont déjà été détruits par les PJ, elle vient en personne), protégé par un sort de *protection contre le soleil*. Les vampires (ou Ferranifer) arrivent au bout de 1d10+10 rounds.

Un combat prolongé sur ou au-dessus du mur attirera de plus en plus de citoyens de la cité. Les habitants arrivent en groupes de 5 à 10 individus, tous les trois tours après le dixième round de combat. Leurs caractéristiques sont présentées dans les différents paragraphes décrivant la cité et l'Académie Noire. Les apprentis et les nécromanciens de bas niveau se contentent d'observer; seuls ceux de niveau 4 ou supérieur participent au combat.

En trouvant un moyen d'explorer les creux dans la muraille, les PJ découvrent des tanières humides un peu partout mais rien d'intéressant : les nagas noirs portent dans leur cavité abdominale les objets importants. Chacun d'eux a avalé 1d8 potions sélectionnées au hasard, 1d4 parchemins choisis au hasard, contenant des sorts du niveau 1 à 3, et 5d6 (5 à 30) po. Il y a 60 % de chances pour que chaque naga ait un quelconque objet magique mineur.

Nagas noirs (5) : CA 6; VD 13; DV 9; pv 64, 52, 46, 40, 36; TAC0 11; #AT 2; Dég 1d4/2d4 + poison (morsure, aiguillon); AS poison, sorts (comme un magicien du 6ème niveau); DS *ESP* (30 mètres), immunisés contre l'acide, les venins et les poisons, immunisés contre l'ESP, résistants aux sorts d'enchantement/charme (bonus de +2 au jet de sauvegarde); TA G, NM champion (15); Int exceptionnelle (16); AL LM; PX 4000 chacun.



Notes : leur aiguillon de queue contient un poison par injection qui inflige 1d2 points de dommages à ceux qui échouent à leur jet de sauvegarde et les plonge dans un état de stupeur (aucune action possible) pendant 2d4 rounds.

Sorts (4/2/2) : 1er- *projectile magique* (x4);
2ème- *nuage de brouillard, oubli*;
3ème- *toucher vampirique, vol*.

Aube, matriarche des nagas noirs : CA 5; VD 16; DV 10; pv 75; TAC0 10; #AT 2; Dég 1d4/2d4 + poison (morsure/aiguillon); AS poison (voir ci-dessus), sorts (comme un magicien du 8ème niveau); DS voir ci-dessus; TA G, NM champion (15); Int exceptionnelle (16); AL LM; PX 6000.

Sorts (4/3/3/2) : 1er- *projectile magique* (x4);
2ème- *invisibilité, nuage de brouillard, oubli*;
3ème- *dissipation de la magie, toucher vampirique, vol*;
4ème- *assassin fantomatique, porte dimensionnelle*.

C. La Porte d'Ossements

La Porte d'Ossements représente le seul moyen d'entrer ou de sortir normalement de la Cité du Crâne. Au milieu du mur d'Aube, une brèche de 3 mètres de large a été obstruée par un assemblage hétéroclite d'ossements. Le tout ressemble à une porte d'os fondus entre eux, ayant vaguement l'air d'un gigantesque humanoïde recroquevillé sur lui-même pour observer de plus près les intrus. L'énorme crâne d'une créature aux longues cornes est placé au centre de cette porte de 7 mètres de haut. Ses yeux brillent d'une sorte de conscience nécromantique.

Le soir, il y a 10% de chances, toutes les heures, qu'un petit groupe franchisse la porte (en chantant pour traverser la tourbière). Ce sera généralement 1d4 fidèles des nécromanciens (des apprentis de niveau 0) partant pour une sombre mission pour leurs maîtres et maîtresses. Ceux qui reviennent en ville transportent souvent un ou deux prisonniers vivants, enlevés dans des fermes et des villages proches du Grand Marais. Ces captifs deviennent les esclaves du nécromancien pour qui travaillent les ravisseurs.

En fait, la porte est un puissant golem d'os ayant la capacité de changer de forme. Il est doté d'une intelligence supérieure à ceux de son espèce et il a toute autorité pour autoriser ou refuser l'entrée de la ville aux visiteurs. Il peut voir les créatures invisibles et la magie des illusions ne l'affecte pas. À tout individu qui s'approche à moins de 7 mètres de la porte, il demande : "Quel est le Signe ?". La réponse correcte est "Le Dévoreur". Pour les Rôdeurs, seuls les initiés de l'Académie Noire et leurs serviteurs connaissent la réponse. Cependant, les PJ devraient être capables de la deviner. S'ils répondent correctement, ils peuvent entrer dans la ville en prétendant être des nécromanciens, des serviteurs des marchands du marché noir ou simplement des mercenaires. Quand la bonne est réponse, le golem d'os s'anime comme cela est décrit ci-dessous, mais au lieu d'attaquer, il s'écarte pour permettre aux visiteurs d'entrer.

Ceux qui ne fournissent pas la bonne réponse sont attaqués. Le golem s'anime en 1 round, des plaques d'os se superposent et ses protubérances osseuses se mettent en place les unes après les autres. Le bruit du raclement des os est assez important pour attirer les nagas noirs du mur (voir **localisation B**). À la fin du round, la porte d'ossements s'est transformée en une abomination de 7 mètres de haut, entièrement constituée d'os. Les plaques osseuses ont formé un puissant corps humanoïde couvert de piques. Les bras se terminent par des poings massifs hérissés de protubérances tranchantes.

Golem d'os, supérieur : CA -2; VD 16; DV 16; pv 90; TAC0 5; #AT 2; Dég 4d8/4d8 (poing/poing); AS *rire terrifiant*; DS immunisé contre tous les sorts sauf *fracassement* (voir ci-dessous), les armes perforantes ou tranchantes (armes de catégorie P ou T) n'infligent que la moitié des dommages, ne peut être repoussé; faiblesses spécifiques : sort de *fracassement* (si le golem échoue à un jet de sauvegarde contre les sorts, les armes tranchantes ou perforantes infligent alors des dommages normaux tandis que les armes contondantes provoquent doubles dommages); TA E, NM sans peur (20); Int moyenne (9); AL N; PX 8000.

Notes : tous ceux qui entendent le *rire terrifiant* doivent effectuer 2 jets de Sagesse. Si l'un de ces jets est un échec, la victime est paralysée pendant 2d6 rounds. Ceux qui ratent les deux jets meurent de peur instantanément. Le golem peut rire une fois tous les 3 rounds.

D. Cimetière

Le cimetière de la ville s'étend juste derrière l'enceinte. C'est une bande de terre étroite (30 mètres de large) qui en fait le tour. On aperçoit, un peu partout, des pierres tombales et des pancartes en bois. Il semble que ceux qui reposent ici ne sont pas en paix du tout. Bon nombre de pierres tombales sont tombées ou ont été renversées. Une grande partie des sépultures ont été fouillées, si l'on en croit les nombreux tas de terre amoncelés à côté des trous dans le sol.

Un cimetière est essentiel pour de nombreux rituels de magie noire. La terre d'une tombe, les fragments de



pierre tombale et autres ingrédients macabres sont souvent nécessaires pour les sorts de nécromancie. On renouvelle donc régulièrement la population des morts enterrés ici. La nuit, le cimetière déborde d'activité. Des lampes et des torches disséminées sur tout le périmètre éclairent des silhouettes drapées de noir qui exhument les corps. Des esclaves squelettes travaillent, sous l'œil vigilant de leurs maîtres, pour sortir de terre les restes pourrissants des morts récents.

Il n'y a rien d'intéressant à trouver ici. La grande majorité de ceux qui y ont été inhumés sont des paysans, des fermiers et des villageois qui ont eu la malchance d'être capturés par les serviteurs des nécromanciens. Ceux qui possédaient des valeurs personnelles n'ont certainement pas été enterrés avec.

E. Le mur de Danele

Les personnages longeant le rempart intérieur de la ville arrivent devant un mur sur lequel est représenté le dessin imprimé sur l'une des faces de l'**aide de jeu cartonnée** incluse dans ce supplément. Si ce n'est déjà fait, **montrez cette fiche aux joueurs**. Juste à côté du mur, vit le nécromancien fou Danele, exclu de l'Académie Noire depuis longtemps mais toléré en ville en raison de ses sombres visions prophétiques concernant Acérérak. C'est Danele qui a sculpté, peint et gravé la fresque de 10 mètres de large qui se trouve sur le mur bien qu'il se soit crevé les yeux, il y a bien longtemps, dans l'espoir de ne plus avoir de visions. Bien qu'aveugle, ces visions ne l'ont pas quitté, ce qui l'a rendu fou. Elles ont un lien confus avec la réalité, mais Acérérak ne les envoie pas intentionnellement à Danele ; le nécromancien a juste la malchance d'être sensible aux machinations d'Acérérak sur le Plan d'Énergie Négative.

Si les PJ s'approchent de Danele (qui se trouve ici jour et nuit), il lève son regard vide vers eux et dit "*À la Conclusion, Acérérak attend vos âmes*". Si on lui demande de s'expliquer, Danele se contente de bredouiller des phrases et des borborygmes incompréhensibles. Les seules réponses intelligibles qu'il est capable de formuler sont de courtes phrases ou quelques mots en rapport avec le mur. Il peut révéler que le démon ayant la gueule ouverte est Acérérak (dessin identique au Signe du Dévoreur) et dire choses comme "simplement les premières pistes vers un funeste destin".



En ce qui concerne le dessin du jeune garçon en train de pleurer, Danele répond : "Nous en avons fait ce qu'il est devenu". Voir **Le journal de Desatysso** pour plus d'explications sur cette révélation.

Une des peintures murales représente une sorte de sphère de cristal couverte de facettes. Dans nombre d'entre elles sont représentés des yeux et même des visages. De plus, on dirait qu'une lueur verte émane du cœur du cristal. Si on lui demande d'expliquer la signification de ce dessin, Danele répond : "Le Phylactère du Dévoreur contient les âmes des déchus. Ces âmes ne peuvent être sauvées que par la lumière pure du soleil; tout autre moyen les condamnera pour l'éternité." La représentation du Phylactère est très fidèle à celle d'Acérérak que les PJ qui auront survécu pourront découvrir vers la fin de l'aventure (voir **30. Le Phylactère de l'Apothéose, p. 136**).

Les paroles énigmatiques de Danele concernant les âmes emprisonnées sont le premier indice permettant aux PJ de savoir comment sauver les esprits captifs. Cependant, la méthode suggérée ne fait que disperser l'essence d'Acérérak, cela ne le détruit pas à tout jamais. Voir **Conclusions, p. 140**, pour plus de détails.

Le prophète fou ne donnera aucune autre réponse concernant d'autres éléments du mur. Cela peut signifier que ces autres gravures n'ont aucune importance et ne sont que le produit d'un esprit dérangé. En cas de conflit, le fou se défend. En cas de combat, il y a 30 % de chances pour que cela attire l'attention des nécromanciens de la ville. Les nouveaux objets magiques de Danele sont décrits dans l'Annexe 2.

Danele, hm Nec 6 : CA 7 (*Manteau noir*); VD 6 (aveugle); pv 21; TAC0 19 (20 à cause de sa cécité); #AT 1; Dég 1d4+2 (*croc de mort*) ou 1d2 (morsure); AS sorts; faiblesses spécifiques : aveugle, fou; TA M, NM Instable (7); Int Supérieure (14); AL CM; PX 650.

Sorts (4/2/2 + 1 sort de nécromancie supplémentaire par niveau) : 1er- *animation des animaux morts* †, *projectile magique* (x2), *toucher glacial* (x2);
2ème- *mains décharnées* †, *main spectrale, nuage de brouillard*;
3ème- *éclair, forme ectoplasmique, toucher vampirique.*

† nouveaux sorts

F. Quartier résidentiel

Au-delà du cimetière, se trouvent les bâtiments de la ville. La plupart des demeures proches du cimetière ne sont que des cabanes faites de boue et de branchages, abandonnées depuis longtemps et tombant en ruine. Dans ces endroits désolés vivent quelques zombies sans maître, oubliés quand les bâtiments plus récents ont été construits près du cœur de la ville.

Les constructions plus récentes sont, pour la plupart, petites et carrées avec rarement plus d'un étage. Les 500 habitants "vivants" de la cité logent dans ces demeures en pierre noire. Ceux qui sont d'un niveau plus élevé résident près de l'Académie Noire, dans de plus grands bâtiments, tandis que les nouveaux venus et les plus faibles sont cantonnés dans les petites habitations à côté des maisons en ruine.

Il y a 50 % de chances qu'une maison appartienne à un nécromancien de niveau 1 à 4 et 20 % de chances à un nécromancien de niveau 5 à 10. Les autres demeures sont, soit vides, soit occupées par différents individus de niveau 0. Si cela est nécessaire, utilisez les caractéristiques des nécromanciens de différents niveaux, données dans la section consacrée à l'Académie Noire, **p. 39**.

Une résidence typique couvre une surface de 10 mètres par 13 mètres et ne dispose que d'un rez-de-chaussée sans fenêtre. Une unique porte en bois permet d'y accéder. L'intérieur est composé d'une salle principale, d'une cuisine, d'une chambre d'apprenti et d'un laboratoire de recherche. De jour, il y a 90 % de chances pour que le maître des lieux soit présent, endormi. La nuit, il y a 70 % de chances pour qu'il soit sorti; sinon, il est dans son laboratoire. Les personnages qui passent 1 tour à fouiller un domicile ont 1 chance sur 10 de découvrir une cache secrète qui appartient au nécromancien. Déterminer ces trésors au hasard en utilisant la **table 84** du *Guide du Maître*, p. 180 (le magot est considéré comme un trésor de type W et Y, et il y a 50 % de chances de trouver aussi des trésors de type S et T). Généralement, chaque domicile est gardé par 1d10 morts-vivants de faible niveau (soit des squelettes, soit des zombies). Bien que les zombies ne représentent pas un grand danger, ils ne servent qu'à décourager toute intrusion accidentelle et à donner l'alarme. Toute tentative de piller chaque habitation alertera la population de la cité.

G. Réserve de cadavres

Près de l'Académie Noire et attenant au Marché Noir se trouve la Réserve de Cadavres. Elle est recouverte par une énorme tente noire de 20 mètres sur 20, faisant penser au sommet d'un sinistre chapiteau de cirque.

Aucune lumière ne pénètre à l'intérieur. L'unique entrée est fermée par plusieurs tentures de toile grossière. Pour s'introduire dans la tente, il faut se frayer un passage en poussant cette épaisse protection de tissus.



L'intérieur est nimbé d'une pâle lueur verdâtre émise par une sphère suspendue en hauteur. Au niveau du sol, cette lumière suffit à peine à éclairer les dizaines de silhouettes qui déambulent sur le sol boueux. Ces créatures sont manifestement des cadavres animés.

Les nécromanciens de la Cité du Crâne ont conçu ce local pour que les chercheurs y disposent d'un stock commun de morts-vivants. Les magiciens peuvent y déposer les créatures qui ne leur sont plus nécessaires (et qui sont bien souvent blessées). Tout autre nécromancien de la ville est libre de venir prendre les morts dont il a besoin. Cela permet aux rôdeurs de préserver leurs macabres ressources et de les partager. Il y a actuellement 23 squelettes et 14 zombies dans le stock. Ces créatures ne sont pas agressives et, en fait, elles ont l'ordre de servir tout être vivant qui les désigne du doigt en disant "sers-moi".

Squelettes (23) : CA 7; VD 12; DV 1; pv 5 chacun; TAC0 19; #AT 1; Dég 1d6 (épée courte rouillée); DS immunisés contre les sorts *charme, immobilisation, peur, sommeil* contre le froid, le poison, la paralysie et la magie mortelle, les armes perforantes et tranchantes ne leur infligent que demi-dégâts; faiblesses spécifiques : peuvent être repoussés, eau bénite (2d4 points de dommages par fiole); TA P à M (1 m à 1,80 m); NM sans peur (20); Int aucune (0); AL N; PX 65 chacun.

Zombies (14) : CA 8; VD 6; DV 2; pv 10 chacun; TAC0 19; #AT 1; Dég 1d8 (poings); AS immunisés contre les sorts *sommeil, charme, immobilisation, peur*, contre le froid, le poison, la paralysie et la magie mortelle; faiblesses spécifiques : peuvent être repoussés, eau bénite (2d4 points de dommages par fiole), frappent toujours en dernier; TA P à M; NM sans peur (20); Int aucune (0); AL N; PX 65 chacun.

H. Marché noir

De l'autre côté de la Réserve de Cadavres se trouve le quartier marchand de la cité. Il se compose d'une cinquantaine de structures semi-permanentes, de tentes et d'étals qui servent de boutiques pour les produits courants et exotiques. Entre autres choses, les Rôdeurs peuvent y trouver de la nourriture, des vêtements, des articles personnels et des éléments de sorts. Les marchands qui exercent ici sont les plus coriaces qui soient et sont absolument dénués du moindre scrupule. En vendant leurs marchandises à la Cité du Crâne, ils ferment les yeux sur les atrocités qui y sont commises. Mais ce sont des individus qui vont là où se trouve le profit. En fait, ils peuvent tirer un bon prix de n'importe quel article puisque le marché est isolé du reste du monde.

On peut y trouver la plupart des objets courants du *Manuel des Joueurs*, à un prix supérieur de 50 % à 100 % à celui indiqué. De plus, on peut aussi y acheter de nombreux objets sinistres et assez rares, comme des éléments de sorts de nécromancie (moins on en dit à ce sujet, mieux cela vaut), divers membres et organes d'humanoïdes, des instruments de torture et du poison. Ces objets spéciaux sont vendus à un prix prohibitif, que vous êtes libre de fixer.

Les choses les plus horribles vendues au Marché Noir sont des fragments d'ossements pour des êtres vivants. En fait, des reçus pour des captifs ! Les nécromanciens échangent ces fragments contre des sujets vivants, pour leurs études dans l'Académie Noire. Nous n'entrerons pas dans le détail des rites cauchemardesques subis par ces infortunés captifs, il suffit de dire qu'il n'existe que peu de destins plus épouvantables. Les prisonniers sont enfermés dans des cellules spéciales et les fragments d'os ne sont échangeables que pour des expériences de nécromancie.

I. Cour

Il y a un bassin carré au milieu de cette cour de pierre nue. Des squelettes de poissons y nagent dans une eau stagnante saumâtre. Au nord du bassin, tel un doigt noir, se dresse un obélisque sur lequel est inscrit "Acérérak Est Parmi Nous". Sous l'inscription est gravé le signe du Dévoreur.

Dans la journée, la cour est déserte mais, la nuit, du bassin émane une lueur verte qui illumine la place et la façade sud de l'Académie. Des silhouettes en robe noire déambulent dans la cour, allant et venant entre la ville et l'Académie. La nuit, à tout moment, il y a 5 à 20 individus, principalement des apprentis de niveau 0, mais il y a 20 % de chances pour que le groupe comprenne un nécromancien de niveau 1 à 8.

J. L'Académie Noire

C'est une structure massive de pierre noire, construite sur le flanc de la colline de la tombe. D'énormes quantités de terre et de roches ont été amenées ici pour recouvrir et protéger l'Académie. Rien ne permet aujourd'hui de faire la différence entre la colline d'origine et la terre qu'on y a ajoutée. Seule, la façade de l'Académie est visible. Elle ressemble à un crâne de pierre massif, de 24 mètres de haut. Deux trous simulent des cavités oculaires. Sous ce regard vide, la lueur blafarde du bassin illumine les dents du crâne : de grands piliers de pierre, largement espacés, qui servent de colonnes. Chaque pilier (7 m de haut) est couvert de

gravures représentant des symboles maléfiques et des images horribles. Derrière les "dents", on peut apercevoir une petite esplanade couverte et, baignant dans une lueur écarlate, les silhouettes de plusieurs individus en robe noire.

Selon l'histoire de Sather et le journal de Desatysso, les PJ devraient s'attendre à trouver l'*Amulette du Néant* avant d'entrer dans la tombe originelle. S'ils réussissent à interroger des nécromanciens de la ville (tous ne sont pas malfaisant, seulement l'immense majorité. Même des nécromanciens maléfiques peuvent apprécier un dialogue amical avec un PJ courtois), le seul indice qu'ils pourront découvrir est que Maîtresse Ferranifer porte sur elle un médaillon particulier, au cours de certaines cérémonies très rares dans l'auditorium de l'Académie (salle 11). Cependant, seule Maîtresse Ferranifer sait où elle garde, entre deux cérémonies, cette importante relique d'Acérérak. Il est impératif que les PJ trouvent l'amulette dans l'Académie, s'ils veulent pouvoir atteindre la véritable demeure d'Acérérak. L'amulette, l'endroit où elle se trouve et Maîtresse Ferranifer sont décrits en détail dans la salle 19 de l'Académie Noire.

Le meilleur moyen pour entrer dans les lieux est de se déguiser en étudiant des arts noirs; les PJ se heurtent à l'ensemble des habitants de l'Académie s'ils attaquent de front n'importe quel nécromancien. Les plus discrets peuvent se faire passer pour des résidants ou des magiciens de passage qui cherchent à être admis dans l'enceinte de l'Académie. Sous ce déguisement, ils devraient pouvoir se déplacer dans les endroits publics sans trop attirer l'attention. Ils peuvent même s'arranger pour trouver un "guide" en la personne d'un collègue étudiant. Bien naturellement, quel que soit leur déguisement, le péril fondra sur tous ceux qui tenteront de s'aventurer trop loin. Comme l'Académie est proche de la tombe, elle bénéficie de la défense des tanar'ris que devront affronter ceux qui essaient d'entrer par le plan éthéré. Chaque round passé dans le plan éthéré attire l'attention d'un protecteur tanar'ri; consultez **les modifications apportées au scénario originel, p. 55 du présent livret**, pour plus de détails.

L'Académie Noire

Il n'y a pas de rencontres aléatoires à l'intérieur de l'Académie; c'est un endroit où règne la loi, même si le mal y réside. Il ne serait guère opportun que les étudiants de l'Académie soient attaqués par des morts-vivants agressifs. Dans ces murs, ce sont les endroits numérotés qui sont dangereux pour les PJ, d'autant que s'y ajoutent les effets de la Sombre Intrusion :

- Tous les morts-vivants sont repoussés comme s'ils étaient de 2 catégories supérieures sur la Table pour repousser les Morts-Vivants (**table 47** du *Guide du Maître*, p. 97). Par exemple, des vampires (comme ceux du Trio Obscur) sont repoussés comme des liches.
- Le temps d'incantation de tout sortilège utilisé dans l'Académie appartenant à l'école de nécromancie est réduit de 2. Par exemple, le sort de magicien *animation des morts,* dont le temps d'incantation est normalement de 5 rounds, ne prendra que 3 rounds dans l'Académie. Un sort d'*immobilisation des morts-vivants,* qui ajoute 5 à l'initiative, n'ajoutera que 3 points à ce jet. Le temps d'incantation minimum de tous les sorts est de 1.
- Toute créature vivante plus grosse qu'un rat qui meurt dans ou aux alentours de l'Académie a 40 % de chances de s'animer spontanément, sous la forme d'un zombie avec les mêmes Dés de Vie que de son vivant, et ce, en 12 heures.

1. Entrée

Au-delà des dents-piliers, vous passez sous le toit oppressant qui symbolise le palais du grand crâne. En petits groupes, des silhouettes vêtues de robes noires parlent à voix basse de mystères arcanes. Quelques-unes sont assises seules sur des bancs de pierre, lisant avec attention des volumes de cuir sombre. Au sud, la véritable entrée du bâtiment est une arche de 3 mètres de haut. Au centre de l'entrée, se tient un puissant guerrier portant une armure qui semble être constituée d'ossements.

Sept étudiants en nécromancie de différents niveaux, quatre hommes et trois femmes, sont rassemblés sous le porche couvert de l'Académie. Comme tous les étudiants, ceux-ci parlent de la personnalité de leurs enseignants et de leurs camarades ainsi que de leurs devoirs; présentement, diverses procédures magiques des arts noirs. Aucun de ces étudiants n'a atteint le 5ème niveau, ils ne peuvent donc pas prétendre participer aux cours de haut niveau de l'Académie; cependant, ils peuvent y assister et apprendre auprès de ceux qui sont du niveau approprié. Chacun d'eux n'a sur lui que des affaires personnelles et 2d100 po. Si les PJ se comportent pacifiquement, ils invitent les nouveaux venus à se joindre à leurs discussions amicales; si les PJ attaquent le garde de l'arche, ces nécromanciens l'aident à défendre l'Académie.

Le garde de l'arche se nomme Léon. Ses prouesses au combat et sa vie passée à servir Maîtresse Ferranifer lui ont valu d'occuper la place éminente de gardien



de l'entrée de l'Académie. Son épée à deux mains est tirée mais la pointe est posée sur le sol et il s'appuie sur son pommeau. Léon surveille les allées et venues dans l'Académie. Il ne permet le passage qu'à ceux qui ont des choses à faire dans le bâtiment et uniquement la nuit. Si on lui demande s'il a vu l'entrée de la tombe, il répond avec assurance que seule sa maîtresse et ses instructeurs de haut rang ont l'autorisation de s'approcher de ce lieu saint.

Pour accéder à l'Académie sans combattre, les PJ doivent convaincre Léon qu'ils sont des membres de l'Académie Noire ou qu'ils veulent soumettre leur candidature. Dans ce dernier cas, il les dirige vers la Salle du Jugement (salle 14), où la valeur de chaque nécromancien désireux de s'engager est évaluée. Ceux qui n'utilisent pas cette ruse ne sont pas admis et sont attaqués s'ils insistent trop. En cas de combat, les nagas squelettiques de la salle 2 se joignent automatiquement à l'affrontement. Outre ses armes et ses talents fantastiques, Léon est équipé d'une *maille d'os* (voir **Annexe 2**).

Alleyn, Jankin et Lum, hf, hm et hm Nec1 : CA 10; VD 12; pv 3, 2, 4; TAC0 20; #AT 1; Dég 1d4 (dague); AS sorts; TA M; NM moyen (9); Int supérieure à exceptionnelle (13-15); AL CM, NM, NM; PX 35 chacun.
Sorts (1 + 1 sort supplémentaire de nécromancie par niveau de sorts) : 1er- *Lien cadavérique* †, *projectile magique.*

Reben et Hyla, hm et hf Nec2 : CA 10; VD 12; pv 4, 7; TAC0 20; #AT 1; Dég 1d4 (dague); AS sorts; TA M; NM moyen (9); Int supérieure (14); AL NM; PX 65 chacun.
Sorts (2 + 1 sort supplémentaire de nécromancie par niveau de sorts) : 1er- *Lien cadavérique* †, *projectile magique, voix spectrale*†.

Lygia, hf Nec3 : CA 7 (bonus de Dextérité); VD 12; pv 9; TAC0 20; #AT 3; Dég 1d3x3 (fléchettes); AS sorts; TA M; NM stable (12); Int géniale (17); AL N; PX 120 chacun.
Sorts (2/1 + 1 sort supplémentaire de nécromancie par niveau de sorts) : 1er- *animation des animaux morts* †, *projectile magique* (x2); 2ème- *ESP, main spectrale* †.

Reece, hm Nec4 : CA 10; VD 9; pv 14; TAC0 19; #AT 1; Dég 1d6 (bâton); AS sorts; TA M; NM moyen (8); Int exceptionnelle (16); AL LM; PX 3175.
Sorts (3/2 + 1 sort supplémentaire de nécromancie par niveau de sorts) : 1er- *animation des animaux morts* †, *projectile magique* (x2), *toucher glacial*; 2ème- *mains décharnées* †, *main spectrale* †, *nuage de brouillard.*

Léon, hm F14 : CA -1 (*maille d'os,* bonus de Dextérité); VD 9 (encombrement moyen); pv 90; TAC0 7 (3 avec l'*épée à deux mains* +2 et les bonus de Force); #AT 2; Dég 1d10+8 (*épée à deux mains* +2, maille d'os et bonus de Force); TA M, NM champion (15); AL CM; PX 5000.

† nouveaux sorts (voir **Annexe 1, p. 145**)

2. Foyer

> Des centaines de bougies illuminent cette salle. Il y fait chaud et il y flotte une odeur rance. Des niches sont creusées dans les murs, du sol au plafond. Dans chacune d'elles, une bougie de suif noir est à moitié fondue. Quatre grands piliers de pierre soutiennent le plafond, à 7 mètres au-dessus du sol. Chaque pilier est décoré d'une sculpture du squelette d'un long serpent au crâne humanoïde, enroulé autour. Les crânes semblent vous observer.

Montrez aux joueurs l'illustration 11. La nuit, on peut facilement entendre des discussions, des chants et des individus en train de lire tout haut, provenant des salles ouvertes, à l'est et à l'ouest, ou de derrière la grande double porte fermée, au sud. Les bougies sont magiques et ont été préparées par les étudiants de l'Académie Noire. Les aspirants aussi bien que les initiés doivent réaliser une *bougie spectrale* (voir **le nouveau sort du même nom dans l'Annexe 1, p.145**) pour être admis à l'Académie Noire. Ceux qui sont capables de le faire prouvent ainsi qu'ils sont prêts à progresser dans les arts noirs.

Les serpents sur les colonnes de pierre sont des Nagas squelettiques. Ils autorisent généralement l'accès à tous dans cette salle mais observent pareillement chaque individu. En cas de conflit à l'entrée, les nagas iront aider Léon.

Naga squelettique (4) : CA 6; VD 12; DV 7; pv 29, 31, 46, 34; TAC0 13; #AT 2; Dég 1d4 + spécial (morsure)/2d4 + spécial (aiguillon); AS télépathie (20 mètres), sorts (comme un magicien de niveau 6), morsure absorbe 1 point de Force (sauvegarde contre les sorts pour résister, les points de Force perdus se régénèrent au rythme de 1 point par heure), l'aiguillon de la queue inflige 1d4 points de dommages supplémentaires dus au froid (pas de sauvegarde); DS sorts, immunisés contre les sorts *sommeil, charme, immobilisation,* contre le froid, l'acide, le poison, la paralysie et la magie mortelle; faiblesses spécifiques : eau bénite (2d4 points de dommages par



fiole), peuvent être repoussés ; TA G ; NM sans peur (20) ; Int exceptionnelle (16) ; AL LM ; PX 4000 chacun.

Sorts (4/2/1) : 1er- *projectile magique* (x4) ; 2ème- *cécité, détection de l'invisible* ; 3ème- *éclair.*

3. Anatomie 101

Les murs de cette salle sont couverts de parchemins. Sur chaque feuille est dessiné ce qui ressemble à des organes humains. Des têtes, des torses, des bras et des jambes sont représentés avec des détails macabres. Au centre et à l'est de la pièce, des bancs sont disposés face à la longue table poussée contre le mur ouest. Suspendu à une chaîne, au-dessus de la table, pend un crâne humain d'où émane, par ses orbites vides, une lumière vive qui éclaire ce qui se trouve sur la table : un corps humain disséqué, apparemment le sujet d'étude de cette classe.

Montrez aux joueurs l'illustration #12. La nuit, l'Instructeur Ngise donne un cours sur son sujet favori : l'anatomie humaine. C'est un cours de rattrapage pour les nécromanciens qui ne sont pas encore membres à plein temps de l'Académie. Quand il y a classe, Ngise se tient derrière le corps sur la table, au fond de la salle, montrant et décrivant avec éloquence les différents organes, muscles et os que l'on peut trouver chez un humanoïde. Si les PJ se montrent à la porte, il dit : "Asseyez-vous, asseyez-vous ! Asseyez-vous devant puisque vous êtes en retard !" Des PJ qui n'accepteraient pas d'obéir ont intérêt à fournir une bonne raison pour "sécher" les cours s'ils ne veulent pas être soumis à la discipline de Ngise (il attaque avec sa *baguette d'os* et fait appel aux nagas du foyer pour l'aider). Si vous le décidez, il peut demander à des PJ se faisant passer pour des étudiants, de faire la démonstration de leur talent de dissection après la première heure de cours théorique. La nuit, il y a 40 % de chances pour que Ngise fasse classe ici ; 40 % de chances pour qu'il y explique les points les plus raffinés de l'animation d'un cadavre à une classe supérieure de la salle 6, 10 % de chances pour qu'il fasse la lecture dans la salle 11 et 10 % de chances pour qu'il soit dans son bureau (voir **salle 4**, ci-dessous, où Ngise est aussi décrit), à préparer des notes de lecture ou plongé dans ses recherches personnelles.

S'il y a cours, jusqu'à 10 nécromanciens de niveau 1 à 4 sont présents en train de prendre des notes. En cas de combat proche, ceux qui sont dans la salle feront ce qu'ils peuvent pour protéger l'Académie. Voir **les caractéristiques des nécromanciens de niveau 1 à 4 dans la description de la salle 1**.

4. Bureau d'étude de l'instructeur Ngise

Le mur nord de cette salle est couvert, dù sol au plafond, par une étagère remplie de toutes sortes de livres. Le mur ouest est pareillement masqué par des rayonnages à parchemins. Devant, un large bureau en bois est jonché d'ossements. La moitié environ des os sont assemblés et forment le postérieur d'un animal à quatre pattes inconnu.

L'Instructeur Ngise est un nécromancien excentrique tellement absorbé par ses études sur l'anatomie et l'animation nécromantique qu'il ne s'est pas rendu compte de l'être immonde qu'il est devenu. Quand il a entendu les rumeurs concernant la tombe d'Acérérak, il y a vingt ans, il fut l'un des premiers à arriver sur place. Il aida Maîtresse Ferranifer à fonder l'Académie Noire et depuis, il enseigne et effectue des recherches sur les arts noirs.

Totalement absorbé par son travail, Ngise ne souffre d'aucun obstacle à la "progression de ses connaissances". Si des PJ tentent de le dissuader de continuer ses études, de l'en distraire ou de l'arrêter, il réfute leurs arguments en affirmant que "ce sont là les restes d'une philosophie désuète", avant de les chasser de sa chambre en les menaçant de les faire suspendre de l'Académie s'ils ne changent pas d'attitude. En cas de besoin, il n'hésitera pas à utiliser ses sorts et son équipement pour se faire obéir.

Les étagères contiennent des travaux sur l'anatomie, allant des études classiques aux recherches ésotériques. Une fouille attentive permet de dénicher six parchemins magiques (à déterminer aléatoirement) et un livre magique (un *manuel de santé corporelle*). Le tiroir du bureau est verrouillé et piégé avec une aiguille empoisonnée (Classe E : sauvegarde contre le poison. En cas d'échec le personnage meurt, sinon il subit 20 points de dommages). Dedans, se trouve le *Traité de Nécromancie de Ngise* (son livre de sorts). Reportez-vous à la description du personnage pour savoir quels sorts y sont inscrits.

Instructeur Ngise, hm Nec12 : CA 4 (*suaire spirituel*) ; VD 9 ; pv 36 ; TAC0 17 (15 avec un *croc de mort*) ; #AT 1 ; Dég 1d4+2 (*croc de mort*) ; AS sorts ; DS *suaire spirituel* (immunisé contre les armes sauf celles qui sont magiques ou en argent), sort de *contingence* déjà lancé (*porte dimensionnelle* vers la salle de repos de Maîtresse Ferranifer (salle 19) s'il tombe à 12 points de vie ou moins) ; TA M ; NM moyen (9) ; AL NM ; PX 3000.

For 8, Dex 10, Con 12, Int 18, Sag 16, Char 11



Sorts (4/4/4/4/4/1 + 1 sort de nécromancie supplémentaire par niveau de sort) : 1er- *bougie spectrale* †, *projectile magique* (x4) ; 2ème- *embaumement* †, *étouffement* **, *mains décharnées* †, *toucher de la goule* ** ; 3ème- *dissipation de la magie, éclair* (x2), *forme ectoplasmique, toucher vampirique* ; 4ème- *amnésie* † (x2), *contagion, porte dimensionnelle, renvoi de sorts mineurs** ; 5ème- *agrandissement des morts-vivants* †, *animation des morts* (x2), *greffe de chair* †, *nuage mortel* ; 6ème- *désintégration, sort de mort.*

Équipements spéciaux : baguette d'os, croc de mort, suaire spirituel (voir **Annexe 2**).

† nouveau sort ; voir **Annexe 1**
* sort du *Recueil de Magie*
** Sort du *Manuel complet du magicien*

5. Quartiers de l'instructeur Ngise

Cette salle est aménagée très simplement. Il y a un petit lit contre le mur sud, avec une seule couverture. Un petit poêle en fer est posé près de la tête du lit, ainsi qu'un seau de charbon. Des patères, fixées sur le mur ouest, supportent différents vêtements : des robes, des capuches, des gants et des bottes d'une facture simple mais dont la coupe est assez sinistre. Sur le sol, sont empilées des centaines de livres qu'il est bien difficile d'éviter en entrant dans la pièce.

L'Instructeur Ngise n'a pas besoin de grand-chose : un toit et un peu de connaissances. Les livres entassés ici sont ceux qu'il n'a pas encore eu le temps d'étudier attentivement. Ces ouvrages, à l'instar de ceux de la salle 4, traitent d'études anatomiques de tous les niveaux. Si les PJ feuillettent ces livres, ils y découvrent de nombreuses informations sur l'anatomie mais rien de plus intéressant. En cherchant dans les cendres du poêle, on met la main sur un petit coffret de fer (noirci) qui s'ouvre facilement. À l'intérieur, une bourse en cuir contient huit gemmes de différents types, valant chacune 500 po, et un petit anneau d'or (un anneau de nécromancien ; voir **Annexe 2, p. 153**).

6. Recherches sur l'animation

Cette pièce de forme irrégulière est remplie d'objets très étranges mais, ce qui attire le plus l'attention, ce sont quatre corps humanoïdes pendus à des chaînes près du mur sud. Ils semblent ne porter aucune trace de blessures et sont inertes. De petites tables basses, disséminées dans le reste de la salle, ont juste assez d'espace entre elles pour permettre de s'y déplacer. Chacune porte un trophée des plus macabres : une main coupée, un pied, une tête, un œil ou pire. Sur le mur ouest, est accroché un tableau noir sur lequel est écrit un texte.

Il y a 40 % de chances pour que Ngise se trouve dans cette salle si les PJ ne l'ont pas encore rencontré (voir **ses caractéristiques, p. 40**). Dans ce cas, il est en train de faire cours à quatre étudiants nécromanciens, membres reconnus de l'Académie Noire (c'est-à-dire qu'ils sont au moins du 5ème niveau). Tous les membres reconnus de l'Académie sont munis de deux objets magiques à la création desquels ils ont dû participer : un *manteau noir* et un *croc de mort* (voir **Annexe 2, p. 156** et **154**). Ne reconnaissant pas les PJ comme des membres autorisés à suivre ce cours, Ngise leur demande de partir immédiatement. S'ils hésitent, il ordonne à ses étudiants de les expulser, en les aidant avec ses sorts, si besoin est.

Les corps accrochés à des chaînes sont morts mais préservés grâce au sort *embaumement* †. Ils servent à Ngise pour faire la démonstration des techniques d'animation nécromantiques. Sur chacune des petites tables est fixé un morceau de corps animé pour qu'il ne tombe pas. Quelques craies sont posées sur une console près du tableau noir. Si les PJ regardent ce qui est écrit sur le tableau, lisez la "Théorie de Ngise sur l'animation" :

"On dit que les morts-vivants existent simultanément sur les Plans Primaires et sur le Plan d'Énergie Négative ; on peut se faire une meilleure idée du problème en précisant, qu'en fait, les morts-vivants présents sur les Plans Primaires sont liés au Plan Négatif par une sorte de conduit. L'existence même du plus faible des morts-vivants provoque une absorption constante des énergies des Plans Primaires ; ce qui explique cette sensation de froid que l'on attribue souvent aux morts-vivants. Les morts-vivants, quand ils sont créés, siphonnent un peu cette énergie qui s'échappe vers le Plan Négatif. Cette énergie "volée" leur permet de s'animer. Les morts-vivants les plus puissants ont un lien beaucoup plus fort avec le Plan Négatif et peuvent donc siphonner beaucoup plus d'énergie à leur profit avant qu'elle se dissipe à jamais dans le Néant Ultime. Ce type d'animation est appelé la "nécromancie" mais cela aurait très bien pu s'appeler l'Animation Entropique. Il existe d'autres formes d'enchantements qui lient des objets ou des corps au Plan d'Énergie Positive ; dans ce cas, le courant d'énergie est inversé. Les morts liés au Plan Positif irradient en permanence d'énergie et sont



capables d'en détourner un peu pour s'animer. Les morts-vivants de ce type sont souvent associés au contrôle des tissus vivants comme dans le cas des momies. Les morts les plus puissants liés au Plan Positif sont capables de manipuler ces énergies à leur guise. Ce type d'enchantement est parfois appelé l'Animation Positive."

Jocelyn et Marlow, hf et hm Nec5 : CA 7 (*manteau noir*); VD 12; pv 16, 18; TAC0 19 (17 avec *croc de mort*); #AT 1; Dég 1d4+2 (*croc de mort*); AS sorts; TA M, NM moyen (10); Int supérieure (14), exceptionnelle (15); AL NM; CM; PX 420 chacun.

Sorts (4/2/1 + 1 sort de nécromancie supplémentaire par niveau de sort) : 1er- *animation des animaux morts* † (x2), *projectile magique* (x2), *toucher glacial*; 2ème- *embaumement* †, *main spectrale*, *nuage de brouillard*; 3ème- *éclair*, *toucher vampirique*.

Verlyn et Tacitus, hm Nec6 : CA 7 (*manteau noir*); VD 12; pv 21, 20; TAC0 19 (17 avec *croc de mort*); #AT 1; Dég 1d4+2 (*croc de mort*); AS sorts; TA M; NM stable (12); Int exceptionnelle (15, 16); AL NM; PX 650 chacun.

Sorts (4/2/2 + 1 sort de nécromancie supplémentaire par niveau de sort) : 1er- *animations des animaux morts* † (x2), *projectile magique* (x2), *toucher glacial*; 2ème- *étouffement* *, *main spectrale*, *toucher de la goule* *; 3ème- *éclair*, *forme ectoplasmique*, *toucher vampirique*.

Équipement spécial : un *croc de mort* chacun.

† nouveau sort; voir **Annexe 1**
* Sort du *Manuel complet du magicien*

7. Nécromancie appliquée

Dès que vous entrez dans cette salle, vous ressentez un froid plus intense que dans le reste de l'Académie. Des ombres inquiétantes, qu'aucun éclairage ne dissipe, obscurcissent les angles de la pièce. Au centre, une petite fosse circulaire entourée d'un banc sur lequel on peut s'asseoir occupe une bonne partie de la salle. Au milieu de la cavité, un lutrin de pierre supporte un gros grimoire (les couvertures sont en fines plaques de granite). Le livre est fermé.

Montrez aux joueurs l'illustration #13. Il y a 20% de chances pour que l'Académicien Drake (voir **ses caractéristiques, p. 46**) fasse la lecture à un groupe de quatre nécromanciens (utilisez les caractéristiques des nécromanciens de la salle 6 si cela est nécessaire). C'est



un expert dans la plus noire des magies nécromantiques de haut niveau. Aucune expérience n'est trop immonde pour lui et aucun rituel n'est trop dangereux. Les étudiants de l'Académie Noire et même les autres instructeurs éprouvent une certaine crainte à son égard; il manque parfois de discernement dans le choix de ses victimes.

Le livre sur le lutrin est magique. Il est fermé et n'a pas de titre. Si la bonne phrase magique (que seul Drake connaît : *Keth T'fear*) n'est pas prononcée avant de l'ouvrir, traitez tous les PJ voyant le livre ouvert comme s'ils étaient en train de regarder la carte "le Crâne" d'un jeu de *cartes merveilleuses* : pour chacun, une mort mineure apparaît et attaque. Chaque victime doit affronter seule sa mort; si quelqu'un lui vient en aide, une autre mort mineure apparaît pour l'attaquer, même s'il est déjà confronté à une mort mineure! Tout individu tué par une de ces créatures l'est à tout jamais. Si la bonne phrase magique est prononcée, le livre se révèle être un *grimoire d'ineffable damnation*, objet potentiellement dangereux pour les personnages d'alignement Bon.

Mort mineure : CA -4; VD 16; DV 4+1; pv 33; TAC0 17; #AT 2; Dég 2d8 (faux); AS frappe toujours en premier et ne rate jamais; DS immunisée contre les sorts *sommeil, charme, immobilisation*, contre les sorts affectant l'esprit, contre le froid, le feu et l'électricité; TA M, NM sans peur (20); Int moyenne (10); AL LM; PX 650.

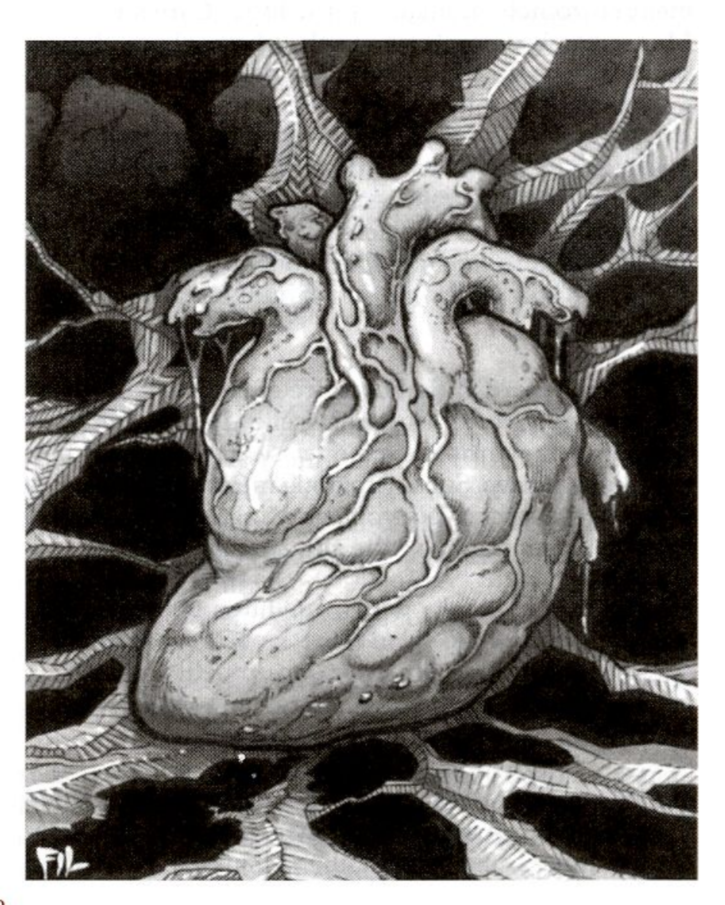
8a. Nécrohazard I (Laboratoire étanche)

La porte de cette salle est faite d'un métal noir. Une épaisse barre de métal la maintient fermée. Sur une plaque métallique, à côté de la porte, est inscrit "Nécrohazard". Si les PJ retirent la barre et entrent, lire le texte suivant :

> Cette salle est envahie d'ombres impénétrables. La lumière qui y pénètre est vite étouffée. Un froid mordant s'en échappe, comme s'il était vivant. On ne peut rien y voir et, au premier abord, tout y est silencieux. Mais, soudain, un léger bruit émane des ténèbres… (Imitez le bruit d'un cœur qui bat.)

Drake oriente ses recherches dans de nombreuses directions, et l'une de celles qui s'annoncent comme les plus prometteuses lui a permis de créer la créature enfermée dans cette chambre forte plombée. Cette expérience (parmi d'autres) lui a été inspirée par sa rencontre avec des citoyens de la Cité Qui Attend (de tous les nécromanciens de la Cité du Crâne, seul Drake a réussi en secret à se rendre aussi loin dans le royaume d'Acérérak). Drake a détruit le résultat de ses autres expériences, toutes très dangereuses, concernant cette nouvelle forme de créatures animées. Il a gardé le cœur pour le montrer aux étudiants. La créature est un cœur de Moilian (voir le livret **Cartes et Monstres** pour plus de détails sur ce nouveau monstre).

Le cœur se trouve à même le sol dans le coin nord-est de la pièce. Drake a utilisé un sort de *ténèbres éternelles sur 5 mètres* pour maintenir la chose inerte. Pour tout PJ capable de percer cette obscurité, cela ressemble à un cœur humain normal, entouré de vapeurs glacées. Le cœur absorbe les points de vie d'autres créatures vivantes pour pouvoir battre. Après 1 round, tout individu se trouvant dans l'embrasure de la porte est sujet à ses attaques d'absorption et de froid; c'est pour cela que le bruit lent du battement cardiaque ne commence qu'après l'ouverture de la porte. Puisque le cœur ne peut se déplacer, la meilleure défense est de sortir de la salle et de la refermer (des personnages attentifs peuvent remarquer que la pièce est entièrement tapissée de plomb). Il n'y a rien d'autre d'intéressant ici.





Cœur de Moilian : CA 10 ; VD non ; DV 3 ; pv 0 (maximum 24) ; TAC0 non (voir ci-dessous) ; #AT aucune ; Dég spécial ; AS absorption de points de vie, *projection de froid* (2d6 points de dommages contre touts les cibles situées dans un rayon de 10 mètres ratant un jet de sauvegarde contre les sorts) ; DS régénération, immunisé contre les sorts *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *peur*, contre le froid, le poison, la paralysie et la magie mortelle ; faiblesses spécifiques : peut être repoussé (comme une momie) ; TA P, NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 975.

Notes : en raison du pouvoir d'absorption, toute créature à 6 mètres du cœur est soumise à un jet de sauvegarde spécial. Il faut obtenir au moins un résultat égal à 12 pour le réussir. Les PJ bénéficient de leur modificateur de points de vie dû à la Constitution (dans ce cas, on peut choisir les modificateurs du Guerrier quelle que soit la classe du personnage). Ceux qui échouent subissent 1d10 points de dommages chacun. Ces points de vie perdus ne peuvent être récupérés que par des soins magiques ; tout individu réduit de cette manière à 0 point de vie meurt et il y a 13 % de chances pour qu'il s'anime spontanément en zombie moilian (voir le livret **Cartes et Monstres**). Les points de vie absorbés s'ajoutent aux points de vie du cœur jusqu'à ce qu'il ait atteint son maximum (les points de vie en excès sont perdus).

Dès qu'il a absorbé au moins 1 point de vie, le cœur peut utiliser son pouvoir de *projection de froid* contre toute cible à 10 mètres alentour.

Pour détruire de manière permanente un cœur de Moilian, il faut l'incinérer, le plonger dans de l'acide, utiliser un sort de *désintégration* ou toute autre méthode analogue.

8b. Nécrohazard II (Laboratoire étanche)

Comme la porte à gauche, celle de cette salle est faite d'un métal noir. Une épaisse barre de métal la maintient fermée. Sur une plaque métallique, à côté de la porte, est inscrit "Nécrohazard". Si les PJ retirent la barre et entrent, lire le texte suivant :

> Cette salle est vide, seuls quelques petits tas de cendres jonchent le sol, çà et là. Contre le mur nord, un crâne humanoïde repose sur un petit trépied de fer, brûlant d'une flamme noire comme une sinistre couronne.

Quand Drake s'est rendu dans la Cité Qui Attend, il y a découvert le secret permettant de créer des créatures comme le cœur de Moilian et aussi le crâne d'un nécrophage de glace (voir le livret **Cartes et Monstres**). Heureusement pour lui, cette chose avait dû affronter plus puissant qu'elle. Drake ramena le crâne ardent pour l'étudier, mais les principes magiques concernant cette flamme dévorant la vie étaient bien au-delà de ses capacités. Contrairement aux bons résultats qu'il a obtenus avec le cœur de Moilian et d'autres fragments similaires, Drake n'a pas trop étudié le crâne du nécrophage de glace bien qu'il ait donné un échantillon du feu d'ébène à Ferranifer. Il ne lui a pas dit où il l'avait trouvé et Ferranifer ignore qu'elle est la source du *feu-noir*.

Tout personnage s'approchant à moins de 60 centimètres du crâne doit effectuer un jet de sauvegarde contre la magie mortelle, avec une pénalité de -2. En cas d'échec, il subit les effets associés au *feu-noir*, tandis qu'une flammèche du crâne vient embraser son aura de vie. Son joueur doit immédiatement effectuer un jet de sauvegarde spécial pour déterminer ce qui va se passer. Sur un résultat d'au moins 11 sur 1d20, la victime ne subit aucun dommage ce round-ci et le *feu-noir* brûle moins intensément ; elle bénéficie pour ce jet de son modificateur aux points de vie dus à sa Constitution (que ce soit un bonus ou une pénalité. De plus, dans ce cas, on peut choisir les modificateurs du Guerrier quelle que soit la classe du personnage). Lorsque trois jets consécutifs sont réussis, le *feu-noir* meurt. En cas d'échec d'un jet de sauvegarde, le PJ perd de façon permanente 1d2 points de Constitution ainsi que tous les points de vie correspondants et les capacités spéciales. Chaque round pendant lequel le *feu-noir* brûle la force vitale d'une victime, il faut effectuer un nouveau jet de Constitution. Si sa Constitution tombe à 0, elle meurt.

Toute créature vivante s'approchant à moins de 60 centimètres d'une victime embrasée par le *feu-noir* doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie mortelle ou subir les effets décrits ci-dessus. Ceux qui sont tués par le *feu-noir* sont consumés totalement et ne peuvent être ramenés à la vie même en utilisant un *souhait*. Le *feu-noir* brûlant sur un être vivant ne peut être étouffé par des moyens classiques. Cependant, il ne brûlera pas dans *une coquille antimagique* ou sur un individu protégé par un sort de *protection contre le Plan Négatif*. De plus, il peut être soufflé par un sort de *boule de feu*, un sort d'*éclair* ou tout autre sort de ce genre (bien entendu, la victime subit les dégâts associés à ces effets) infligeant 8 dés de dommages.

Des personnages essayant de transporter rapidement le crâne découvrent que c'est impossible sans être soumis aux effets du *feu-noir*. Si le crâne est enveloppé dans un manteau ou placé dans un coffre, le *feu-noir* est étouffé en 1d6 rounds. Une fois le feu éteint, il



ne peut plus être rallumé sur le crâne. Il est à noter que les nécrophages de glace que devront affronter ultérieurement les PJ ne brûleront plus du *feu-noir* après avoir été vaincus ; la flamme s'éteint après la destruction du mort-vivant. Il faut aussi signaler que, normalement, la perte de Constitution engendrée par le *feu-noir* n'est que temporaire ; ce sont les expériences de Drake qui ont rendu le *feu-noir* de ce crâne beaucoup plus redoutable.

9. Laboratoire de l'académicien Drake

D'étranges odeurs, pas toutes agréables, vous assaillent quand vous jetez un coup d'œil dans cette salle. Tous les murs sont couverts d'étagères robustes et des tables de bois sont disposées dans toute la salle. Les étagères du mur nord sont couvertes de grimoires et de parchemins. Les autres contiennent des flacons de verre, des bouteilles et des jarres remplies de diverses substances. Sur les tables, il y a de nombreux objets étranges. Sur celle du centre, un livre ouvert et des instruments sinistres sont disposés autour d'un plat en fer. Dans le plat, il y a un chat partiellement disséqué ; le fait que la pauvre bête se mette soudain à émettre un miaulement déchirant est donc particulièrement déconcertant.

Il y a 20 % de chances pour que Drake soit au travail dans cette salle quand les PJ arrivent. Le nécromancien est parfaitement à l'aise dans cet endroit des plus désordonnés, où il effectue la plupart de ses recherches. En fouillant dans les livres et les parchemins, les PJ peuvent constater qu'il s'agit d'ouvrages traitant de notions théoriques sur les morts-vivants, de récits de possessions démoniaques et de théories sur la véritable nature du Plan d'Énergie Négative.

Drake est particulièrement intéressé par ses recherches sur les Moilians absorbant la vie. Son but est de devenir un jour une liche moilian et d'acquérir le pouvoir de ces créatures "d'emprunter" l'énergie vitale des vivants. Naturellement, il ne se soucie absolument pas de la vie de ceux dont il volera énergie. Le pauvre chat sur la table n'est qu'une de ses victimes.

Ce félin n'est rattaché à la vie que par un fil et ce ne serait que miséricorde que les PJ l'achèvent (pour le soigner, il faudrait utiliser plusieurs *soins de blessures critiques* et un peu de chirurgie pour le remettre en un seul morceau). Le livre sur la table, écrit de la main de Drake, s'intitule "Moilian : Traité sur les Alternatives à la Nécromancie". Il renferme des spéculations (non fondées et fausses) sur la véritable nature des morts-vivants moilians ainsi que le nouveau sort *animation de Moilian* (voir **Annexe 1, p.143**), mis au point par Drake en personne. Ce sort fonctionne malgré la crédulité dont fait preuve le nécromancien au sujet de ces créatures.

L'ouvrage contient aussi un chapitre très court, qui mentionne le "crâne ardent" que Drake a enfermé dans la salle 8b. Selon ces notes, Drake a mis la main sur ce crâne "ailleurs", mais il admet avoir totalement échoué dans ses recherches sur le contrôle de la flamme noire. Il y est écrit que Drake a remis à Ferranifer un échantillon de ce feu étrange pour qu'elle puisse l'aider grâce à ses connaissances spécialisées dans la nécromancie ; par contre, il ne lui a pas révélé où il l'a découvert. Il se plaint, cependant, de ce qu'elle n'ait pas jugé bon de partager avec lui le sort qu'elle a conçu à partir de cet échantillon.

10. Chambre de méditation de Drake

La porte de cette chambre est semblable à celles des salles 8. Cependant, elle est barricadée de l'intérieur si Drake s'y trouve (si les PJ ne l'ont pas encore rencontré). Sur une plaque est inscrit : "Ne pas déranger". Si les PJ essaient de forcer la porte alors que Drake est dans la salle, il l'ouvre toute grande pour affronter ceux qui osent le déranger dans ses méditations. Lisez alors le texte suivant :

Soudain, la porte de fer s'ouvre en grand, heurtant avec force le mur de pierre qui se trouve derrière. Devant vous, se dresse un individu émacié vêtu de haillons. Une vague de froid vous pénètre comme un coup, alors que des yeux rouges et brillants enfoncés dans un visage cadavérique se posent sur vous. L'homme se met à grogner avant de se précipiter vers vous.

Drake est un être vivant mais il a dû payer le prix de son obsession. Ses manipulations volontaires d'Énergie Négative pendant ces vingt dernières années ont grandement augmenté sa Force et sa Constitution mais pas sans effets secondaires. Il est si maigre qu'il semble lui-même être un mort-vivant. Ces dix dernières années, il n'a même pas véritablement dormi se retirant dans son sombre cabinet pour se plonger quelques heures dans un songe démoniaque au cours duquel il plane au-dessus de terres infestées de cauchemars.

Le plus grand exploit du nécromancien (qu'il tient secret) est d'avoir réussi à atteindre la Cité Qui Attend. Il cache cela à Maîtresse Ferranifer, car son objectif est d'acquérir toute la puissance possible afin de prendre, un jour, le pouvoir. Son voyage vers la Cité Qui Attend



n'est pas dû à ses connaissances, comme il le croit, mais au hasard. Au cours de sa quête de puissance, Drake a réussi à pénétrer au cœur de la tombe originelle, jusqu'à la tanière de la demiliche. Il n'a pas été en butte à ses attaques (connaissant ses pouvoirs) et il ne l'a pas provoquée en pillant son trésor. Il s'est contenté de remplir une fiole avec de la poussière de la liche, persuadé ainsi de détenir un puissant élément de sort. Puis il est retourné dans son laboratoire pour étudier cette poussière.

Cette recherche (comment devenir une liche dotée d'une puissance rivalisant avec celle d'Acérérak) fut un échec et il jeta la fiole de poudre de liche au fond de son sac à éléments de sorts. Plusieurs années plus tard, au cours d'une de ses escapades secrètes dans la tombe, il ressentit soudainement le besoin d'aller étudier le grand visage vert (salle 6 de *La Tombe des Horreurs*) qui lui permit d'accéder à la Cité Qui Attend. Il saisit cette opportunité pour en ramener toutes les connaissances et tous les objets possibles, pensant que le destin favorisait sa quête pour le pouvoir. Mais il n'est pas parvenu à accéder à la Forteresse de la Conclusion et a, en fait, réussi de justesse à fuir grâce son *seuil cubique* (qu'il a vendu depuis). Drake n'a jamais compris que c'était la fiole de poudre de liche, dans son sac à éléments de sorts, qui lui avait permis, par accident, d'atteindre la Cité. Il n'a jamais fait la relation entre ses échecs répétés pour y retourner et le fait qu'il s'était servi de la poudre au cours de ses expériences sur le cœur de Moilian et le feu d'ébène du crâne.

Drake ne possède aucun bien personnel; il peut avoir tout ce qu'il veut ou tout ce dont il a besoin en tant qu'instructeur à l'Académie. Dans sa chambre, le seul objet de valeur, hormis son équipement, est son livre de sorts rangé sur une petite étagère de bois, au fond de la pièce. L'ouvrage contient les mêmes sorts que ceux qu'il a mémorisés.

Académicien Drake, hm, Nec 16 : CA 4 (*suaire spirituel*); VD 12; pv 48; TAC0 15 (12 avec un *croc de mort* et ses bonus de Force); #AT 1; Dég 1d4+3 (*croc de mort*, bonus de Force); AS sorts; DS sorts, *suaire spirituel* (immunisé contre toutes les armes sauf celles qui sont magiques ou en argent); TA M; NM Élite (14); AL CM; PX 9000.

F 18, D 12, C 18, I 17, S 16, Ch 2.

Sorts (5/5/5/5/5/3/2/ /1 + 1 sort de nécromancie supplémentaire par niveau de sort) : 1er- *bougie spectrale* †, *lien cadavérique* †, *localisation de dépouilles* †, *projectile magique* (x3); 2ème- *embaumement* †, *étouffement* **, *flèche acide de Melf*, *mains décharnées* †, *main spectrale*, *toucher de la goule* **; 3ème- *dissipation de la magie*, *éclair*, *forme ectoplasmique*, *mort différée* **, *mort simulée*, *toucher vampirique*; 4ème- *affaiblissement* (x2), *contagion*, *porte dimensionnelle*, *renvoi de sorts mineurs* *, *tempête glaciale*; 5ème- *agrandissement des morts-vivants* †, *animation des morts*, cône de froid, *greffe de chair* †, *mur d'os* **, *nuage mortel*; 6ème- *brume mortelle*, *désintégration*, *invulnérabilité aux armes magiques* **, *sort de mort*; 7ème- *doigt de mort* (x2), *téléportation sans erreur*; 8ème- *Animation de Moilians* †, *ensevelissement*.

Équipements spéciaux : *baguette de givre* (13 charges), *croc de mort*, *suaire spirituel* (voir **Annexe 2**).

† nouveau sort; voir **Annexe 1**
* sort du *Recueil de Magie*
** Sort du *Manuel complet du magicien*

11a. L'auditorium

Cette salle est immédiatement identifiable comme étant un amphithéâtre, vaste et silencieux. Des sortes de cierges noirs, semblables à ceux de l'entrée de l'Académie, sont alignés sur les murs. Des rangées de bancs permettent à des centaines de personnes de s'asseoir. La partie sud de la pièce est surélevée de 1,60 mètre. Un petit escalier, au centre de l'estrade, permet de descendre au niveau des bancs. Des rideaux noirs cachent ce qui se trouve derrière la tribune.

Montrez aux joueurs l'illustration #14. La nuit, il y a 75% de chances pour qu'un orateur s'adresse à une foule de 3d10 nécromanciens du 1er au 4ème niveau et à 2d6 nécromanciens du 5ème au 6ème niveau. L'orateur est, soit l'Instructeur Ngise (10% de chances), soit l'Académicien Drake (10% de chances), soit Maîtresse Ferranifer (5% de chances), soit Spence, un nécromancien du 6ème niveau, présentant les résultats de ses recherches (75% de chances; utilisez les caractéristiques de la salle 6 si cela est nécessaire). Les personnages entrant par la grande double porte attenante à la salle 2 n'attirent pas beaucoup l'attention; il est assez courant que des spectateurs arrivent en retard. Sauf s'ils sont embarqués dans une folie de destruction des personnages maléfiques, le bon sens devrait les encourager à ne pas essayer de tuer tous les nécromanciens présents. La double porte de cette salle étouffe les bruits extérieurs, aussi des PJ qui combattent hors de cette salle peuvent ne pas être entendus par ceux qui s'y trouvent.

Les conférences données dans l'amphithéâtre concernent, bien naturellement, la nécromancie. Les PJ d'alignement Bon qui prennent le temps d'écouter



sont rapidement dégoûtés et écœurés par les sujets macabres débattus au cours de ces noirs séminaires. Dans le cas, peu probable, où Maîtresse Ferranifer serait présente, elle porte l'*Amulette du Néant* accrochée à une superbe chaîne d'argent.

11b. Coulisses

Derrière le rideau se trouve un débarras servant à stocker le matériel utilisé au cours des conférences, ce qui inclut des chaises, des tables, des podiums, des feuilles de parchemin, etc. De plus, deux squelettes morts-vivants attendent ici de recevoir des ordres pour déplacer ces objets (utilisez **les caractéristiques des squelettes p. 37**, si cela est nécessaire). Si les PJ déplacent les plus gros objets pour rechercher un éventuel passage sur le sol, ils ont des chances normales de découvrir la trappe secrète qui mène à la chambre de Ferranifer (salle 19) par un étroit passage (large de 45 centimètres et haut de 1 mètre).

12. Laboratoires communs Ouest

Trois salles communicantes servent de laboratoires communs aux nécromanciens qui ne disposent pas de salles de travail privées ou qui souhaitent partager leurs travaux avec d'autres. Elles sont équipées de deux tables parallèles allant du nord au sud. Les nécromanciens de tous les niveaux s'y rassemblent pour travailler seuls ou en groupes.

12a. La nuit, ce laboratoire contient 1d6 nécromanciens du 1er au 6ème niveau, en train de travailler (voir caractéristiques indiquées précédemment si cela est nécessaire). Le jour, le laboratoire est inoccupé mais on peut y trouver, dans une armoire fermée à clef, le matériel décrit ci-dessous. Les nécromanciens présents sont engagés dans l'étude d'une étrange poudre qu'ils ont concoctée. Ils l'appellent la *poussière maléfique de cadavre*. Il ne reste que trois flacons de cette substance. Cette nuit même, un des flacons sera déversé sur un cadavre inanimé pour en connaître les effets.

La *poussière maléfique de cadavre* est élaborée à partir de zombies, de squelettes et d'autres morts-vivants ayant une consistance. Elle contient un résidu d'Énergie Négative. Utilisée contre des êtres vivants, elle provoque des frissons et une sensation désagréable mais aucun dommage direct. Avalée, elle agit comme un poison de type J (jet de sauvegarde ou mort, en cas de réussite, le produit inflige 20 points de dommages). Si on la saupoudre sur un cadavre, il y a 20% de chances pour que le corps s'anime sous la forme d'un zombie; ce dernier est, cependant, incontrôlable.

12b. Le jour, ce laboratoire est vide. On peut cependant y trouver un flacon de *poussière maléfique de cadavre* (voir **salle 12a**). La nuit, 1d4 nécromanciens du 1er au 6ème niveau sont présents. Ils viennent juste de vider le flacon sur un cadavre qui commence à s'animer. Malheureusement, ils sont obligés de maîtriser le zombie quand il se met à hurler comme un dément et à se libérer de ses liens. En somme, une nuit des plus normales dans un de ces laboratoires.

12c. Dans cette salle, les restes volatiles d'un réactif pour sorts n'ont pas encore été nettoyés. Le produit couvre le sol et ne s'évapore pas. Les émanations sont fortes mais, pire, le liquide agit comme un acide au contact de la chair (2d6 points de dommages par round d'exposition). À un moment ou à un autre, au cours d'une des 1d4 nuits suivantes, un squelette recevra l'ordre de nettoyer ce foutoir mais, en attendant, cette salle est interdite.

13. Laboratoires communs Est

C'est une autre série de trois salles communicantes servant de laboratoires pour les jeunes nécromanciens. Elles sont similaires à celles du secteur 12.

13a. Le jour, ce laboratoire est vide. La nuit, on y trouve 1d4 nécromanciens du 4ème au 10ème niveau observant avec attention un appareil de distillation dans lequel bouillonne un liquide aussi noir que de l'huile. Ils travaillent sur une substance qu'ils ont baptisée *huile de minuit*. Pour l'instant cette huile est une grande déception; sa seule propriété est une odeur désagréable.

13b. Vide le jour, ce laboratoire abrite la nuit 1d4 nécromanciens du 4ème au 10ème niveau. Rien de particulièrement intéressant n'est à l'étude ici.

13c. Vide le jour, cette salle n'est pas différente du laboratoire précédent.

14. Salle du jugement

Une arche couverte de runes nécromantiques permet d'accéder à la salle 14, mais un rideau bleu nuit empêche de voir ce qui s'y trouve. Si l'on pousse le rideau, lire le texte suivant :

> Les murs, le sol et le plafond de cette salle sont recouverts de carreaux d'obsidienne polie de 30 centimètres de côté. Une statue de granite aussi imposante qu'un ogre est fixée au mur sud, dominant toute la pièce. Elle représente un squelette qui tend les deux avant-bras à hauteur de sa taille, les paumes vers le haut. Un carreau d'obsidienne parfaitement lisse est incrusté dans chaque paume. Les orbites du crâne brillent d'une lueur rouge tandis qu'une voix menaçante dit : "Entrez et soyez jugés, prétendants!"



Montrez aux joueurs l'illustration #15. La statue est une sorte de golem magique qui accepte automatiquement de tester les prétendants au titre d'étudiants de l'Académie Noire. Chaque fois que le rideau est écarté, la statue répète son invitation à entrer. Puis elle dit à ceux qui entrent : "Pour avoir accès à toute l'Académie, vous devez placer vos mains dans les miennes." Si un personnage courageux pose ses mains sur les paumes de la statue, cette dernière dit : "Restez immobile", tandis que ses doigts se referment sur les mains du PJ.

La lueur rouge émanant des orbites vides se transforme en un rayon qui illumine la tête et les yeux du personnage. Ce dernier a 1 round pour tenter de se libérer (un jet réussi de barreaux et herses est requis) avant que son destin soit scellé. S'il ne dispose pas de capacités ou d'objets permettant de protéger son esprit, la statue peut connaître sa profession et son alignement. Quand elle détecte un alignement Bon ou une classe autre que nécromancien ou magicien, le rayon inquisiteur devient mortel au début du round suivant. La victime doit effectuer un jet de sauvegarde contre la magie mortelle avec une pénalité de -5 ou son âme sera arrachée de son corps! L'âme sera alors absorbée par le phylactère d'Acérérak dans sa Forteresse de la Conclusion.

Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, le corps physique du malheureux subit une décharge électrique infligeant 20d6 points de dommages (pas de jet de sauvegarde), transmise directement par les paumes de la statue! Après cette horrible punition, la statue relâche les mains de sa victime (s'il reste autre chose que de la poussière) et déclare "Candidature refusée. Suivant!" La statue ne fera rien pour obliger les membres du groupe à suivre ses directives mais elle agira comme décrit ci-dessus chaque fois que quelqu'un placera ses mains sur ses paumes.

Si un PJ réussit l'examen, le rayon rouge devient extrêmement fin et trace un tatouage représentant un crâne sur le front du candidat admis. La statue déclare alors : "Vous avez la permission de Maîtresse Ferranifer d'étudier à l'Académie Noire. Adressez-vous à l'Instructeur Ngise pour suivre des cours de remise à niveau. Suivant!" Le PJ peut désormais assister librement aux cours de l'Académie. Malheureusement, le tatouage est permanent (il ne s'enlève qu'avec un *souhait mineur* ou une magie de même puissance).

Si l'on réussit un jet de recherche de portes secrètes sur la statue et sur le mur auquel elle est fixée, on découvre un petit bouton qu'il suffit de presser pour que la statue s'écarte, dévoilant la salle 15.

15. Catacombe

Vous entrez dans un couloir de pierre allant d'est en ouest. Sur les murs sont alignés des gisants debout, tous différents. Sous la poussière et les toiles d'araignées, certains sont en pierre, d'autres en fer. Tout le sol du couloir est couvert de dalles sur lesquelles des runes ont été gravées.

Montrez aux joueurs l'illustration #16. Parmi tous les nécromanciens enseignant ou étudiant à l'Académie, seuls l'Instructeur Ngise et l'Académicien Drake ont été autorisés à entrer dans cette salle et encore très rarement. Maîtresse Ferranifer interdit aux autres l'accès à l'entrée de la tombe d'Acérérak. De temps en temps, certains nécromanciens outrepassent cet ordre et tentent d'explorer les lieux sans autorisation. Ferranifer a donc dû y placer des pièges afin de les décourager, s'inspirant, en partie, des pièges de la tombe; cependant, contrairement à Acérérak, elle n'a fourni aucun indice pour aider les visiteurs. Seul son fidèle serviteur Léon (voir **salle 1, p.38**) connaît le bon itinéraire pour traverser ces salles et on ne peut le forcer à révéler ce savoir (une telle question brise automatiquement tout effet de *charme* qui pourrait l'affecter.)

Chaque gisant est différent; certains ne sont que des ornements, d'autres mènent à des salles de l'Académie et les derniers sont des pièges.

a. Gisant de pierre représentant un noble seigneur elfe. Un jet réussi de barreaux et herses permet de faire pivoter le couvercle sur ses charnières de pierre et de révéler ainsi une petite alcôve sombre avec, sur le sol, une trappe maladroitement dissimulée. Cela a pour but d'attirer les intrus dans la petite pièce et de détourner leur attention du faux plafond qui dissimule une douzaine de minces rainures de 1,60 mètre de longueur. Si quelque chose de plus de 15 kg est posé sur le sol, une douzaine de lames tranchantes comme des rasoirs jaillissent des fentes du plafond et infligent 5d6 points de dommages à tout ce qui se trouve dans l'alcôve, avant de se rétracter.

b. Gisant de fer représentant une vaillante guerrière humaine en armure de plate complète. Il faut réussir un jet de barreaux et herses pour ouvrir le couvercle. Derrière, se trouve une momie tout à fait normale qui dissimule à l'arrière un passage secret (qui ne peut être découvert qu'en obtenant 1 sur 1d6; les elfes n'ont pas la possibilité de le détecter automatiquement) qui mène aux appartements privés de Ferranifer. Le mécanisme d'ouverture de la porte secrète (un petit bouton métallique) est doublement piégé. Pousser le bouton déclenche le premier piège (une fléchette enduite d'un



poison de catégorie E ; jet de sauvegarde contre les poisons ou mort ; la victime subit 20 points de dommages si elle réussit son jet de sauvegarde). Relâcher le bouton permet d'ouvrir le passage au fond du sarcophage mais déclenche le deuxième piège (encore une fléchette enduite d'un poison de type E) sauf si le PJ a pensé à chercher deux pièges et les a désarmés.

c. Statue de fer d'un grand squelette vêtu d'une robe noire à capuchon et tenant une faux rouillée. Cette statue est une simple décoration mais les PJ qui ont eu affaire à une mort mineure dans la salle 7 la considéreront avec beaucoup de suspicion.

d. Gisant de pierre représentant un nain trapu équipé d'une hache massive. Les yeux de la statue sont des émeraudes (300 po chacune) qui brillent quand elles sont éclairées. Si on tripote cette statue (en essayant de retirer les émeraudes, en ouvrant le sarcophage ou en cherchant des pièges), un gaz vert jaillit soudainement du nez et de la bouche puis se répand rapidement dans le couloir ! Tout personnage doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification avec une pénalité de -4 ou être transformé en pierre. Le gaz s'évapore en 1 tour. Si on fouille le gisant, il est vide. De plus, chaque émeraude est maudite et agit exactement à l'inverse d'une *pierre de chance*. Reportez-vous à l'**Annexe 2, p. 158** pour en savoir plus sur ces objets malsains.

e. Statue de fer d'un squelette déformé, presque démoniaque, qui fait apparemment le pendant avec la statue située en face. Il tient aussi une faux de fer (mais qui n'est pas rouillée). C'est un golem de fer gardant la porte secrète qui se trouve derrière lui. Il reste passif jusqu'à ce qu'il soit attaqué ou que quelqu'un essaie de passer à côté. Il attaque alors sauvagement avec sa faux +3 ! Il possède les mêmes caractéristiques que les autres golems de fer à l'exception de son arme +3.

Golem de fer : CA 3 ; VD 6 ; DV 18 ; pv 80 ; TAC0 3 (0 avec la *faux* +3) ; #AT 1 ; Dég 4d10+3 (*faux* +3) ; AS souffle un gaz empoisonné une fois tous les sept rounds, Force 24 ; DS immunisé contre les armes n'ayant pas un bonus d'au moins +3, immunisé contre la plupart des sorts, le feu magique lui guérit 1 point de vie par dés de dommages ; faiblesses spécifiques : l'électricité le ralentit (comme le sort *lenteur*) pendant 3 rounds ; TA G, NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 13000.

f. Gisant de pierre représentant un guerrier humain en cotte de mailles. Le couvercle s'ouvre facilement. Le gisant semble vide. Si quelqu'un entre pour fouiller, le couvercle se referme d'un coup (qu'on l'ait bloqué avec des coins ou avec de la magie, sauf si ces précautions peuvent neutraliser un effet magique du 20ème niveau). La victime prise au piège dans le sarcophage subit les effets d'un sort qui se déclenche automatiquement ; si elle ne réussit pas un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4, un flash d'énergie magique la soumet aux effets d'un sort d'*ensevelissement*. Un round plus tard, le couvercle du gisant peut encore une fois être ouvert facilement mais l'intérieur est de nouveau étrangement vide (sauf si la victime a réussi son jet de sauvegarde). Chaque fois que quelqu'un entre ici, l'effet décrit ci-dessus se déclenche.

g. Gisant de fer représentant un fier barbare humain, vêtu d'un pagne de cuir et brandissant une épée à deux mains. On peut ouvrir le couvercle grâce à la réussite d'un jet de barreaux et herses mais, de l'intérieur, jaillissent des éclats de fer infligeant 6d6 points de dommages à tous ceux qui se trouvent à 3 mètres (jet de sauvegarde contre les souffles pour réduire les dommages de moitié).

h. Sarcophage de pierre, différent des autres puisqu'il représente trois enfants innocents se tenant la main en riant. L'ouverture du couvercle (jet réussi de barreaux et herses) révèle une cavité vide. Une porte secrète, au fond, mène à la salle 16, où vit le Trio Obscur.

i. Gisant de pierre représentant un humain martyrisé sur un appareil de torture. L'ouverture du couvercle (jet réussi de barreaux et herses) révèle une porte de métal percée d'une grille de 30 centimètres de côté. La grille permet à ceux qui ont un éclairage de voir le captif de la salle 17. La porte est verrouillée et la clef est gardée par Ferranifer.

j. Gisant de fer représentant un squelette humanoïde agonisant dans un déluge de feu. Le couvercle n'est qu'une simple décoration et n'est pas piégé comme on pourrait s'y attendre. L'intérieur est vide.

k. Gisant de pierre grossièrement sculpté et représentant une étrange créature qui ressemble au croisement entre un poisson et un humain. Il faut réussir un jet de barreaux et herses pour ouvrir le couvercle. L'intérieur est vide mais une porte secrète permet d'accéder à la salle 18.

16. Trois cercueils

Le plafond de pierre de cette salle n'est qu'à 1,60 mètre. Il est fissuré, ébréché et porte les marques de centaines de coups de griffes. Une odeur immonde rend toute respiration difficile. Trois cercueils en bois poli reposent sur le sol de terre humide.

Montrez aux joueurs l'illustration #17. C'est ici que le Trio Obscur récupère le jour. Si le groupe n'a

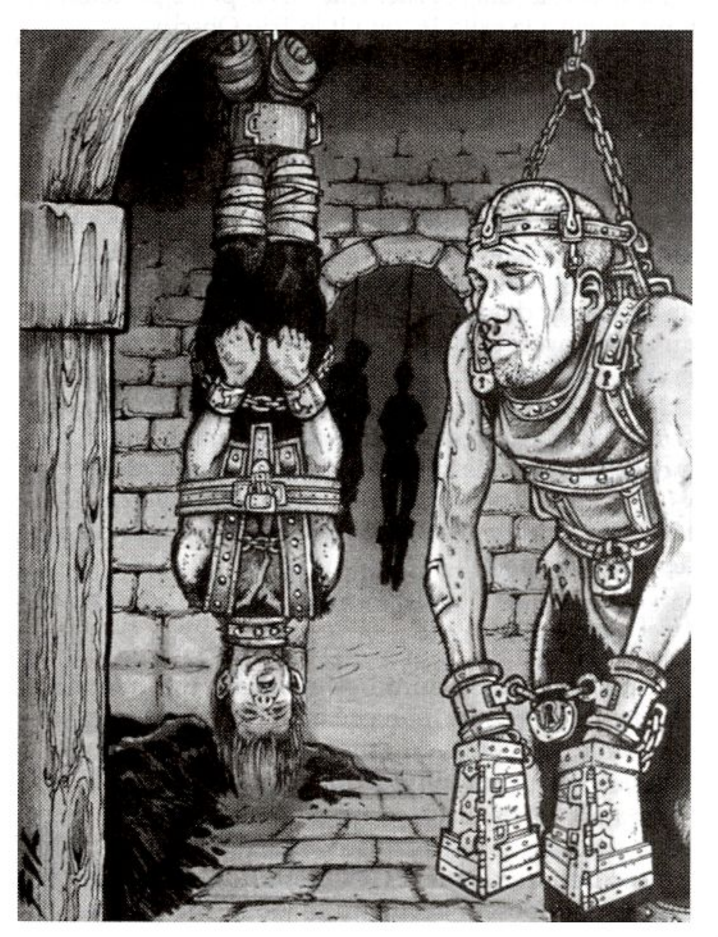


pas encore détruit l'un des vampires ou les trois, il y a 85 % de chances de les trouver dans leurs cercueils en plein jour et 10 % de chances de les trouver réveillés et debout la nuit. Si les PJ dérangent ces créatures pendant leur sommeil, elles se redressent aussitôt pour se défendre (voir **leurs caractéristiques p. 30**). Le trésor que Ferranifer leur permet de conserver est caché dans leur cercueil personnel. Chaque cercueil contient 100 à 1000 pa, 100 à 600 po et 1d4 gemmes tourmalines valant 200 po chacune. Ferranifer ne permet à aucun de ses serviteurs de posséder des objets magiques.

Une porte secrète dans le mur ouest permet au Trio Obscur d'avoir accès à des captifs vivants, au cas où les vampires auraient besoin de boire un petit coup avant de partir. Ils n'ont cependant pas le droit de les tuer sous peine de subir le courroux de Ferranifer.

17. Vivants

De cette salle se dégagent la détresse d'un long isolement et l'odeur aigre de la peur. Des chaînes de fer pendent comme des lianes sur les murs de pierre froide. Attachés par les bras, les pieds et même, dans un cas, par les cheveux, des dizaines de prisonniers humains agonisent. La plupart sont en état de choc mais quelques-uns ont encore la force de se lamenter.



Dans cette salle, des prisonniers vivants attendent que les nécromanciens de l'Académie Noire aient besoin d'eux. Ceux qui ont assez d'argent peuvent acheter des fragments d'os au Marché Noir, qu'ils peuvent ensuite échanger contre des captifs. L'Instructeur Ngise et l'Académicien Drake ont l'autorisation de Ferranifer de commercialiser les fragments.

Dès que les prisonniers aperçoivent les PJ, ils les prennent pour des hommes au service des nécromanciens et se mettent à geindre de peur. Ils portent tous des fers (Ngise et Drake possèdent les clefs). Il est évident que des aventuriers d'alignement Bon devraient les libérer. Les faire sortir de l'Académie sans subterfuge attirera certainement l'attention. Dans ce cas, les PJ risquent d'avoir quelques problèmes. Cependant, ils en seront récompensés : pour chaque prisonnier ramené vivant dans un village civilisé, hors du Grand Marais, chaque PJ ayant participé à sa libération recevra 1000 points d'expérience. Les pauvres bougres sont trop faibles pour aider leurs sauveurs.

Prisonniers (20) : CA 10 ; VD 6 ; DV 1/2 ; pv 1 ou 2 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég aucun ; TA M (1,60 m à 1,80 m) ; Int faible à supérieure (6-14) ; AL variés ; PX voir ci-dessus.

18. Une expérience

Quelque chose de sinistre est enchaîné sur une table de pierre. Une créature vivante se débat faiblement en tentant de rompre ses liens. Peut-être était-ce humain… ? Sa chair a, semble-t-il, été remplacée par des tissus de différents animaux et monstres, une jambe par un tentacule, l'autre par un long bras verdâtre doté d'une serre. Elle possède encore un bras normal mais le second est terminé par une pince d'insecte. Sa tête est dissimulée sous un capuchon noir. Sur les murs sont accrochés divers instruments chirurgicaux.

C'est ici que Ferranifer s'amuse à effectuer des expériences particulièrement cruelles (de jour comme de nuit, les aventuriers ont 10 % de chances de la trouver ici). Dernièrement, elle a testé les différentes applications du sort *greffe de chair*. Elle maintient son cobaye



juste à la frontière de la mort, mais le malheureux a perdu l'esprit depuis longtemps. Les PJ peuvent tenter de le sauver mais, dans ce cas, ils n'obtiennent des points d'expérience en récompense que s'ils arrivent à inverser les résultats de cette terrifiante manipulation.

19. Salle de détente

Vous sentez une douce odeur de lilas émanant de cette salle richement aménagée. Le somptueux tapis vert émeraude, les divans de cuir, les tables en cristal et l'agréable clarté magique de la pièce contribuent à créer une atmosphère accueillante. Un service à thé en argent est posé sur une petite table, près du mur sud.

Malgré sa position et sa situation, Ferranifer n'a pas complètement perdu son goût pour les belles choses et cette salle reflète ce côté de sa personnalité. Tous les jours, elle y passe quelques heures, soit en méditation, soit en tête-à-tête avec Léon ou en réunion avec les deux principaux instructeurs de l'Académie. Les PJ ont 15 % de chances de la trouver ici (voir **salle 22** pour ses caractéristiques) ; ils ne risquent jamais de tomber sur une des rares réunions avec les instructeurs.

Le service à thé, composé d'une théière et de huit tasses et soucoupes, est en argent. La théière est magique et permet de conserver pur et à la bonne température tout ce qu'elle contient. Ceux qui regardent son contenu risquent d'être écœurés par le sang chaud qui s'y trouve. Le service magique a une valeur de 200 po.

En déplaçant le divan, les PJ ont une chance de découvrir au sol le panneau secret qui mène à la salle 11b.

20. Bureau de Ferranifer

Contre les murs de cette salle de 3 mètres carrés sont disposées de grandes étagères de bois couvertes de livres et de parchemins. Le plafond est à 10 mètres de haut et les étagères semblent grimper jusque-là. Cependant, il n'y a aucun moyen visible d'atteindre les rayonnages les plus hauts. Le centre de la pièce est occupé par un petit bureau de bois sur lequel sont posés une plume et un encrier.

De jour comme de nuit, les PJ ont 20 % de chances de rencontrer Maîtresse Ferranifer dans cette pièce (voir **salle 22** pour ses caractéristiques). La directrice de l'Académie Noire a entreposé ici des siècles de connaissances occultes et tout sage pouvant disposer d'un sort de *vol* ou de *lévitation* serait émerveillé par ce trésor comprenant des livres d'anatomie humaine, des catalogues de tortures, des traités sur les tissus morts, des poèmes en vers et en prose à la gloire de la mort, d'obscures références nécromantiques et des biographies de puissants nécromanciens des temps anciens et vivant dans d'autres dimensions ! Il faut cependant 1 journée de recherches pour qu'un individu ayant les compétences appropriées y glane les quelques informations suivantes. Et la certitude d'être surpris par Ferranifer.

- La tombe d'Acérérak n'est que la première et la plus insignifiante de ses demeures.
- Acérérak œuvre sur un autre plan pour amener de grands bouleversements.
- Il y a très longtemps, Acérérak a créé un unique chemin menant à son véritable repaire.
- Pour emprunter ce chemin, il est nécessaire de posséder l'*Amulette du Néant*.
- Les runes inscrites sur l'*Amulette du Néant* sont issues d'un langage magique oublié.

Cette dernière information est fausse et c'est la raison pour laquelle Ferranifer ne parvient pas à comprendre la signification des runes sur sa moitié d'amulette. Ces runes ne sont pas extraites d'un langage. Il s'agit, en fait, d'une sorte de message codé rédigé dans la langue commune.

Cela fait vingt ans que Ferranifer tente de découvrir la véritable nature d'Acérérak. Quand elle a découvert l'*Amulette du Néant* (du moins une moitié, mais elle ne le sait pas) près de l'entrée de la tombe, elle l'a prise pour un signe du destin et a commencé la construction de l'Académie Noire avec l'aide de ses serviteurs morts-vivants. La pierre a été extraite de mines souterraines sous les marais ; les morts-vivants se moquent des problèmes de profondeur. La construction de l'Académie engendra la création de la communauté autour de la tombe. Sans l'Académie et ses recherches sur l'art noir, il n'y aurait pas de Cité du Crâne.

Ferranifer pensait qu'une fois qu'elle aurait découvert l'*Amulette du Néant*, alors lui seraient révélés les mystères d'Acérérak. Malheureusement pour elle, elle n'a pas compris que les symboles gravés dessus n'étaient qu'un code. Seule la connaissance de ce code (ou des essais en suivant la bonne procédure) permet de comprendre son vrai message. Ces vingt dernières années, Ferranifer s'est sentie de plus en plus frustrée au fur et à mesure que ses recherches sur l'*amulette* et la tombe ne menaient à rien. Elle avait espéré que



l'Académie construite autour de la tombe lui permettrait d'étendre son champ de recherches mais, jusqu'à présent, elle n'a rien découvert.

Le bureau ne contient rien d'important et l'encrier est plein d'une encre tout à fait normale.

21. Chambre à coucher

Dans cette petite chambre élégamment aménagée, un lit, une superbe commode et un vieux miroir en argent témoignent de la richesse et du goût du propriétaire. Les robes et les parures féminines (toutes faites de la plus belle des soies noires) dans l'armoire entrouverte, ainsi que les parfums, les brosses et les produits de beauté sur sa coiffeuse révèlent son sexe. Plusieurs livres reliés en cuir sont disposés sur une étagère. Il y a un ouvrage sur la table de chevet. La salle est chauffée par un feu de cheminée tandis que des candélabres fixés sur les murs est et ouest éclairent l'endroit.

Montrez aux joueurs l'illustration #18. La rumeur court dans l'Académie que Maîtresse Ferranifer est elle-même un mort-vivant. Cette rumeur est fondée; elle s'est volontairement transformée en vampire il y a très, très longtemps, après être devenue une puissante nécromancienne. En fait, en raison de sa puissance, c'est une *vampire scion* (voir le supplément *High Level Campaigns*). Ses caractéristiques en attestent. Malgré sa nature morte-vivante, Ferranifer sait encore apprécier les bonnes choses de la vie, ce qui est évident en voyant son boudoir.

Toucher à son armoire à maquillage déclenche un sort de *nuage incendiaire* tandis que la porte d'entrée se referme et se verrouille (il y a 50% de chances pour que cela brise ce que l'on aurait pu utiliser pour la bloquer : des coins, un pied, etc.). Le *nuage* remplit toute la pièce et inflige 18-36 (18d2) points de dommages au troisième round, 18-72 (18d4) points de dommages au quatrième round et 18-36 points de dommages au cinquième round – sans jet de sauvegarde pour ne subir que la moitié des dommages puisqu'il est impossible de se mettre à l'abri dans cette pièce.

Sauf si les PJ ont effectué des recherches sur l'ouverture et la fermeture de la porte d'entrée (et ont découvert le bouton caché permettant d'ouvrir la porte de ce côté-ci), ils auront du mal à sortir de la pièce avant que le *nuage* s'embrase. Si un joueur précise que son personnage cherche sur la porte et autour pour trouver un mécanisme, il peut effectuer un jet de détection des portes secrètes, chaque round, avec un bonus de +1 à son jet puisqu'il sait qu'il existe un passage (réussite sur 1-2 ou 1-3 pour les elfes et les demi-elfes). Comme le temps est compté, le jet s'effectue avec 1d8 plutôt qu'avec 1d6 tant que le nuage remplit la salle, puis avec 1d12 quand le nuage s'embrase. Les personnages qui fouillent ailleurs qu'autour de la porte n'ont aucune chance de trouver quoi que ce soit.

La déflagration réduit en cendre tout ce qui se trouve dans la pièce (Ferranifer dispose d'une fortune et d'une influence suffisantes pour faire remplacer tout ce qui a été détruit.)

Le passage secret sur le mur conduit à la crypte de Ferranifer.

22. Crypte de Ferranifer

Un courant d'air glacé vous fouette le visage quand vous entrez dans cette salle aux murs de pierre. Sur une dalle minérale, fixée sur le mur sud, est posé un cercueil en merisier. Scellée au mur nord, une tablette de pierre paraît servir de bureau. Elle est éclairée par ce qui semble être un crâne en feu. Trois livres de différentes tailles y sont posés. Soudain, le crâne ardent s'élève dans les airs et dit : "Vous m'avez trouvé et je suis la Mort!"

Montrez aux joueurs l'illustration #19. Le crâne parlant est un crâne de feu (décrit dans le *Monstrous Annual*, Volume 1). C'est le compagnon de Ferranifer. (Étant donné les circonstances, les PJ peuvent le prendre pour Acérérak en personne.) S'ils n'ont pas rencontré Ferranifer auparavant, elle se trouve ici. Ceux qui arrivent dans cette salle en plein jour ont 10% de chances de la surprendre en train de se reposer (dans ce cas, le crâne la réveille quand il se met à parler). S'ils ont déclenché le piège de la salle 21, elle les attend de pied ferme, invisible et prête à utiliser ses sorts les plus mortels. Ne connaissant pas la raison de leur venue, elle suppose qu'ils sont ici pour piller et détruire son Académie. Quand Ferranifer attaque, le crâne de feu la soutient du mieux qu'il peut.

Ferranifer a toujours un sort de *contingence* lancé sur elle, qui s'active quand elle subit suffisamment de dommages pour prendre sa forme gazeuse. Le sort de *contingence* déclenche un sort de *réceptacle magique* qui transfère instantanément son esprit (bien qu'elle soit une morte-vivante) dans l'*Amulette du Néant* (voir **Annexe 2, p.152**) accrochée autour de son cou. Son corps gazeux devient alors solide, tombe à terre et se transforme en poussière en 1 seul round. Seuls ses vêtements, son équipement et l'*amulette* restent intacts.

En raison du choc provoqué par sa destruction presque totale, Ferranifer reste passive dans l'amulette.



Plus tard dans l'aventure (vous êtes libre de choisir ce moment), elle essaiera de posséder le membre du groupe le plus faible (comme cela est décrit dans le sort *réceptacle magique* du *Manuel des Joueurs*), en attendant que son énergie vitale soit la moins active possible (avec d'autant plus de réussite que Ferranifer attaque le personnage quand il est endormi ou inconscient).

Quand elle aura pris possession de son nouveau corps, elle essaiera de se faire passer pour le personnage (il est à noter qu'une fois que son corps a été détruit, Ferranifer n'a plus aucune capacité de vampire et ne peut être repoussée). Se réjouissant de l'agréable sensation de posséder de nouveau un corps vivant, elle prend son temps jusqu'à ce qu'elle puisse évaluer la situation et imaginer la vengeance la plus satisfaisante contre ceux qui ont profané son Académie. Si elle ne peut pas vaincre les PJ du premier coup, elle n'a de cesse d'y parvenir.

Ferranifer conserve ses livres magiques les plus importants sur le bureau improvisé de sa crypte. C'est elle qui les a écrits. Le premier est un *manuel de golems d'os supérieurs* qui s'utilise exactement comme un *manuel de golems* mais dont le résultat est la création d'un golem d'os supérieur. Cette créature, identique au gardien de la porte (zone C de la Cité du Crâne), n'a pas la capacité de détecter les alignements ou de changer de forme. Le temps et le coût de construction sont quatre fois plus importants que ceux requis pour un golem de pierre. Le deuxième livre, *Le Manuscrit du Sang*, est décrit dans l'Annexe 2. Le dernier ouvrage est le livre de sorts de Ferranifer qui renferme tous les sorts inclus dans la description du personnage. Il contient un sortilège unique, *feu-noir*, qu'elle a mis au point elle-même après avoir obtenu l'échantillon que lui a fourni Drake.

Trois compartiments secrets dans son cercueil abritent les trésors suivants :

Compartiment 1 : 3 014 po, 7 gemmes (grenat, 500 po ; alexandrite, 100 po ; améthyste, 74 po ; onyx, 50 po ; deux calcédoines, 50 po chacune ; quartz bleu, 10 po)

Compartiment 2 : 6 873 pa

Compartiment 3 : un parchemin de trois sorts de magicien (*œil de magicien, charme de feu, monture fantôme*), des *gantelets des ogres*, une *corde d'escalade* et un *talisman de pure sainteté* (ce dernier objet n'est en rien une menace pour Ferranifer ; elle l'a acquis il y a des siècles et le garde au cas où il pourrait s'avérer utile un jour).

Crâne de feu : CA 3 ; VD Vl 21 (A) ; DV 4+4 ; pv 31 ; TAC0 15 ; #AT 2 ; Dég 2d4/2d4 (traits de feu de 3 m de long) ; AS *projectiles magiques* (3 projectiles), *renvoi de sorts* ; DS régénère 1 pv par round, immunisé contre les sorts *sommeil, charme, immobilisation*, contre le froid, le feu, l'électricité, le poison et la magie mortelle ; faiblesses spécifiques : peut être repoussé (comme une liche) ; RM 88 % ; TA P, NM élite (14) ; Int moyenne (10) ; AL LM ; PX 2000.

Maîtresse Ferranifer, vampire scion et Nec18 : CA -5 ; VD 12, Vl 18 (C) ; DV 18+3 ; pv 101 ; TAC0 1 ; #AT 1 ; Dég 3d4+5 (coup ou toucher) ; AS *charme* par le regard (jet de sauvegarde à -3), absorption d'énergie (2 niveaux par attaque réussie), *convocation* de 10d10 rats ou chauves-souris, Force 18/76 ; DS *régénération* 4 pv par round, forme gazeuse, changement de forme en chauve-souris, immunisée contre les armes ayant un bonus inférieur à +3, immunisée contre les sorts *sommeil, charme, immobilisation*, contre le froid, le poison et la magie mortelle ; l'électricité n'inflige que la moitié des dommages ; faiblesses spécifiques : peut être repoussée (comme un mort-vivant spécial) ; TA M (1,70 m), NM champion (16) ; Int exceptionnelle (15) ; AL CE ; PX 18000.

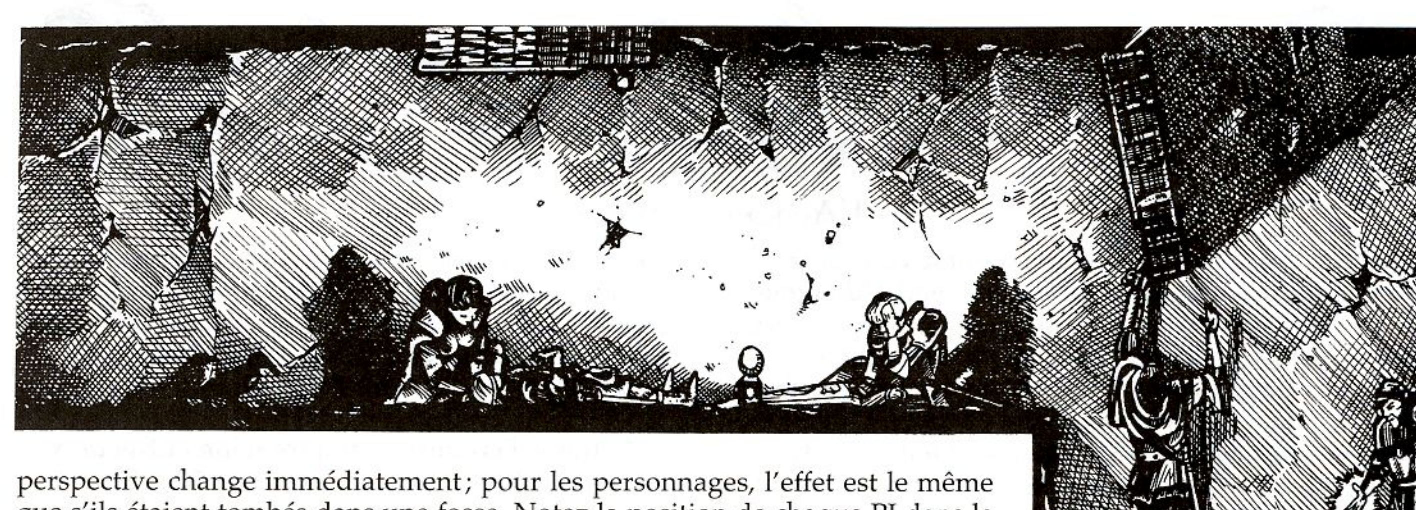
Sorts (5/5/5/5/5/3/3/2/1 + 1 sort de nécromancie supplémentaire par niveau de sort) : 1er- *bougie spectrale* †, *mur de brouillard, projectile magique* (x3), *serviteur invisible* ; 2ème- *déblocage, embaumement* †, *flèche acide de Melf, invisibilité, ténèbres sur 5 mètres, toile d'araignée* ; 3ème- *dissipation de la magie, éclair* (x3), *hâte, protection contre les projectiles normaux* ; 4ème- *amnésie* †, *assassin fantomatique, contagion, détection de la scrutation, porte dimensionnelle, tempête glaciale* ; 5ème- *agrandissement des morts-vivants* †, *animation des morts, greffe de chair* †, *nuage mortel*, renvoi, *réceptacle magique* ; 6ème- contingence, *sort de mort* (x3) ; 7ème- *doigt de mort* (x3), *téléportation sans erreur* ; 8ème- *feu-noir* † (x3) ; 9ème- *cri de la banshee**, *permanence*.

Équipements spéciaux : Amulette du Néant, anneau de lévitation, broche de Ferranifer.

† nouveau sort ; voir **Annexe 1**
* sort du *Recueil de Magie*
** Sort du *Manuel complet du magicien*

23. Une question de gravité

À première vue, ce passage semble être un couloir normal. Cependant, pour le traverser en toute sécurité, il faut passer par la porte secrète du mur sud, située au tiers du couloir. La porte à l'est est fausse. En l'ouvrant, on ne voit qu'un mur de pierre et cela déclenche un piège magique qui affecte tous ceux qui se tiennent dans le couloir. Le sens de la gravité se modifie soudainement, passant du sol à l'ouest du couloir. La



perspective change immédiatement; pour les personnages, l'effet est le même que s'ils étaient tombés dans une fosse. Notez la position de chaque PJ dans le couloir. Ceux qui ne peuvent arrêter ou ralentir leur chute subissent 1d6 points de dommages tous les 3 mètres d'éloignement par rapport à la porte ouest. Celui qui a ouvert la porte est peut effectuer un jet de Dextérité pour tenter de rester accroché à la poignée. Si on referme cette porte (ce qui peut s'avérer assez difficile si l'on est pendu à sa poignée), la gravité redevient normale.

24. Le Temple

Le mur nord de cette pièce est, en fait, la paroi d'une colline rocailleuse. Un rebord de pierre supporte de la terre et des gravats amassés dessus (le rebord est situé à 7 mètres de hauteur). Des centaines de bougies sont disposées le long de petites saillies sur les murs nord et sud, sur le sol et sur des chandeliers et des candélabres, illuminant trois tunnels qui s'enfoncent dans la colline. Les passages sont sombres, silencieux et menaçants. Les flammes vacillantes des bougies produisent des ombres inquiétantes dans chacune de ces ouvertures.

Montrez aux joueurs l'illustration #20, qui représente un des trois tunnels. Voici le temple de l'Académie Noire : l'entrée de la Tombe des Horreurs. Seule Maîtresse Ferranifer et ses deux principaux instructeurs ont le droit de venir ici, puis de s'aventurer dans la tombe. Cependant, après quelques explorations initiales, Ferranifer et Ngise se sont orientés vers d'autres recherches puisqu'ils ne pouvaient découvrir comment atteindre la véritable incarnation d'Acérérak. Drake a secrètement trouvé un moyen d'atteindre la Cité Qui Attend en passant par le Visage du Grand Diable Vert (salle 6 de *La Tombe des Horreurs*), mais il a été incapable de renouveler cet exploit (voir **salle 10 p. 45**).

Les entrées des trois tunnels sont indiquées sur la **Carte 5** : les couloirs signalés sur la Carte de l'Académie Noire par T1, T2 et T3 correspondent aux salles 1, 2 et 3 du scénario originel. Consultez le livret **La Tombe des Horreurs** pour avoir la description de la tombe. Mais lisez d'abord les notes suivant ce chapitre, qui décrivent les modifications et les observations à prendre en considération pendant que le groupe explorera la tombe.

LA TOMBE DES HORREURS

Comme cela est indiqué dans le scénario *La Tombe des Horreurs*, les PJ ont intérêt à ne pas entrer dans le Plan Éthéré tant qu'ils sont dans la tombe, sous peine d'être attaqués par une horde de tanar'ris. Chaque round passé dans le Plan Éthéré attire un tanar'ri suprême : un glabrezu, un hezrou, un marilith, un nalfeshnee ou un vrock ; déterminez au hasard son type. Consultez le chapitre consacré à la Forteresse de la Conclusion (**zone 12, p. 122**) pour la description et les caractéristiques des tanar'ris. Ces créatures ont été chargées par leur seigneur Tarnhem de garder la tombe contre tous les intrus tentant d'y avoir accès par le Plan Éthéré, mais aussi de réarmer les pièges et de réparer tout ce que les explorateurs peuvent y avoir détruit. (Tarnhem sert Acérérak ; voir **zone 25 de la Forteresse de la Conclusion, p. 130**.) Cette consigne s'accorde avec le souhait d'Acérérak de voir sa tombe en parfait état pour y attirer le plus possible d'âmes vers leur funeste destin. Ainsi, toutes les informations de *Retour à la Tombe des Horreurs* et celles de *La Tombe des Horreurs* sont encore valables, même après tout ce temps. Les tanar'ris vont jusqu'à récupérer les objets pris dans la tombe pour les remettre à leur place. Une de ces créatures (un glabrezu), ayant un tempérament d'artiste, est chargée de repeindre et de remettre en état le mur (A) de la salle 3 qui cache la porte menant à la salle 8.

Ignorez le texte de *La Tombe des Horreurs* qui indique que personne ne sait quelle est la véritable manifestation d'Acérérak et quels sont ses buts. Les informations contenues dans le présent livret s'y substituent. De même, le scénario d'origine avait été conçu avec les premières règles d'AD&D. Si cela est nécessaire, modifiez les règles concernant certaines situations pour les adapter à *Retour à la Tombe des Horreurs*.

Si les PJ ont déchiffré correctement le message de l'*Amulette du Néant* et ont trouvé la réponse à l'énigme, ils savent que le grand visage vert de la salle 6 a une importance particulière. Malheureusement, sans l'autre moitié de l'amulette, ils ne peuvent découvrir la véritable signification de ces vers. La seconde moitié de l'amulette est encore dans la tombe, dans la salle 33, où se trouve le trésor d'Acérérak. Si les PJ la récupèrent, la déchiffrent et comprennent l'énigme, ils sauront qu'ils doivent recueillir une pincée de la poudre du corps physique d'Acérérak (la demiliche) dans la salle 33. Tenter de s'emparer du crâne peut être désastreux pour eux mais, s'ils y parviennent tout de même, le crâne convient aussi bien que la poussière.

Avec de la poussière (ou le crâne), les PJ peuvent s'engouffrer dans la bouche du démon vert de la salle 6 et arriver dans la zone 1 de la Cité Qui Attend. Tout individu ne faisant pas partie du groupe et possédant des éléments des restes physiques d'Acérérak est annihilé comme cela est décrit dans *La Tombe des Horreurs*.

Les effets de la Sombre Intrusion sont beaucoup plus puissants dans la tombe :

- Tous les morts-vivants sont repoussés comme s'ils étaient de 3 catégories supérieures sur la Table pour repousser les morts-vivants (**table 47** du *Guide du Maître*, p. 97). Par exemple, le zombie de 6 DV de la salle 18a est repoussé comme un vampire.
- Le temps d'incantation de tout sortilège utilisé dans la Tombe, appartenant à l'école de nécromancie, est réduit de 3. Le temps d'incantation minimum de tous les sorts est de 1.
- Toute créature vivante, plus grosse qu'un rat, qui meurt dans ou aux alentours de la Tombe a 60 % de chances de s'animer spontanément sous la forme d'un zombie mort-vivant avec les mêmes Dés de Vie que de son vivant, et ce, dans un délai de 1d6 rounds.

À partir de là, référez-vous à *La Tombe des Horreurs* jusqu'à ce que les PJ arrivent à la Cité Qui Attend…

LA CITÉ QUI ATTEND

Sur le monde de Ranaïs, il y avait une cité appelée Moïl. Construite à sa surface, elle était baignée tous les jours par les rayons du soleil, comme toute ville normale. Malheureusement, la lumière du soleil n'était pas suffisante pour détourner les citoyens de leurs noires pratiques : les Moilians constituaient un peuple maléfique et vénéraient un puissant seigneur tanar'ri, Orcus.

Comme toujours dans ce genre de cas, les citoyens de Moïl n'obtenaient qu'une bien maigre récompense de leur seigneur chaotique. Avec le temps, la piété des Moilians s'orienta vers des divinités moins sanguinaires.

Comme cela était prévisible, Orcus n'apprécia pas du tout. Par vengeance, il fit s'abattre sur Moïl ce qui semblait, à première vue, n'être qu'une légère malédiction : ses habitants sombrèrent dans un sommeil enchanté qui ne pourrait être brisé que par le lever du soleil. Puis, il transporta la ville de son site d'origine vers un demi-plan de cauchemar dépourvu de soleil. La lumière du jour ne baignerait plus jamais Moïl. Ceci accompli, il baptisa ce demi-plan, la Cité Qui Attend.

Au fil des années, les Moilians endormis périrent dans leur sommeil, abandonnant ce sinistre lieu à des morts-vivants sans repos et à de dangereux rêves. Mais Orcus ne revint jamais dans la cité, car il avait été tué par Kiaransalee, la déesse drow de la vengeance, et oublié des hommes et des dieux.

Des siècles passèrent et, pendant ce temps, les pensées d'Acérérak revenaient sans cesse à la Cité Qui Attend. Il avait découvert son existence au cours de ses recherches, alors qu'il était encore un homme. Les habitants de la ville morts et son créateur disparu, Acérérak revendiqua Moïl.

Comme il l'avait espéré, la ville était le parfait instrument pour accomplir ses vils projets. Son caractère unique lui servirait de base pour construire sa vraie forteresse sur le Plan d'Énergie Négative. Il utilisa des morts-vivants (voir **la description des zombies moilians** dans le livret **Cartes et Monstres**) comme ouvriers, pour ériger sa Forteresse de la Conclusion. Ce fut un terrible effort et la plupart des Moilians furent détruits par l'ouvrage. Il n'en reste que très peu dans la cité.

L'architecture de la ville fut déformée lors de son transport sur ce demi-plan ; on a aujourd'hui l'impression que ses fines tours délicates s'élèvent désormais des profondeurs abyssales d'une fosse gigantesque, dont les bords et le fond seraient dissimulés par un brouillard noir. En fait, les tours sont érigées magiquement sur cette brume instable.

Le brouillard noir délimite la frontière entre la Cité Qui Attend et le Plan d'Énergie Négative. Toute créature s'aventurant dans le brouillard, délibérément ou après une longue chute à partir d'une tour, est plongée dans les profondeurs du Plan d'Énergie Négative et en subit immédiatement les effets (voir **p. 109**).

Toute créature qui vole parmi les nuages zébrés d'éclairs risque d'être frappée par la foudre (45 % de chances par round passé dans les nuages) pour 10d6 points de dommages sans jet de sauvegarde. Ces nuages cèdent graduellement la place aux brumes de ténèbres qui entourent la ville et baignent ses fondements. Traverser la brume mène droit vers le Plan d'Énergie Négative.

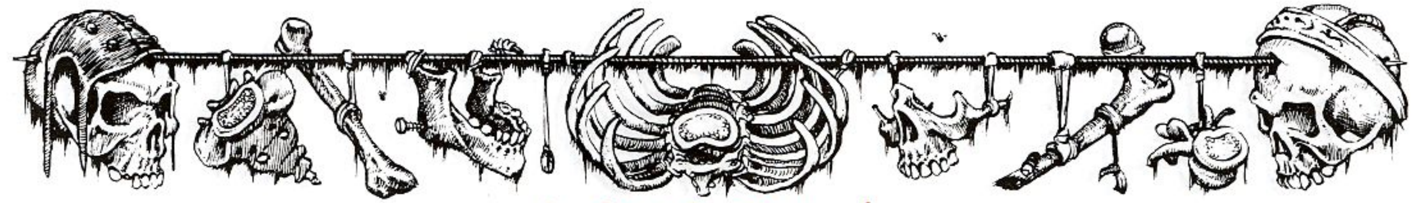
Parmi les spectres maléfiques qui hantent la cité, le pire est certainement Vestige (voir le livret **Cartes et Monstres**). Il erre constamment dans les airs, dans les salles et sur les ponts de la Cité Qui Attend, à la recherche de ses proies. Pour quatre heures passées dans la ville, les aventuriers ont 20 % de chances de le rencontrer. Voir la description de la salle **15.5**, là où on rencontre toujours Vestige, pour décrire son arrivée. Sa puissance et sa haine sont telles que les aventuriers ont intérêt à fuir dès qu'ils le voient ; même Acérérak s'est montré prudent avec lui (mais il est parvenu à en faire le gardien d'une de ses énigmes). Si les PJ réussissent à mettre suffisamment de distance entre eux et la créature (au moins 300 mètres), celle-ci perd leur piste (temporairement).

Puisque la Cité Qui Attend est tellement proche du Plan d'Énergie Négative, les effets de la Sombre Intrusion sont encore plus prononcés que dans la Tombe des Horreurs ou l'Académie Noire. Voici les effets à appliquer tant que les PJ demeurent en ville :

- Tous les morts-vivants sont repoussés comme s'ils étaient de 4 catégories supérieures sur la Table pour repousser les morts-vivants (**table 47** du *Guide du Maître*, p. 97).

- Le temps d'incantation de tout sortilège utilisé dans la Cité, appartenant à l'école de nécromancie, est réduit de 4. Le temps d'incantation minimum de tous les sorts est de 1.

- Toute créature vivante, plus grosse qu'un rat, qui meurt dans ou aux alentours de la ville, a 80 % de chances de s'animer spontanément sous la forme d'un zombie mort-vivant avec les mêmes Dés de Vie que de son vivant, ce, dans un délai de 1d3 rounds.



- Les sorts de soins ne fonctionnent qu'à 75 % (arrondir à l'entier supérieur) dans la Cité Qui Attend. Ainsi, un sort de soin qui guérirait 20 points de vie ne permettrait de regagner que 15 points.

- Il règne un froid surnaturel dans cité. Si les PJ n'ont pas précisé qu'ils s'habillaient chaudement (fourrures, gants, manteaux, etc.), ils doivent effectuer un jet de Constitution avec une pénalité de -4 toutes les 6 heures. Celui qui rate son jet perd 1 point de vie. (Si, dans votre campagne, l'infravision fonctionne par la détection des radiations infrarouges, alors elle est totalement inefficace dans ce milieu ; tout y est froid et la plupart des créatures sont des morts-vivants qui n'émettent pas ce type d'énergie.)

En plus de la gravité, qui existe encore sur Moïl, il est possible de s'y orienter en se servant d'une boussole. Les PJ peuvent donc se diriger sur le demi-plan en s'appuyant sur des références comme le sud, le nord, l'est ou l'ouest.

1. Point d'arrivée

Une véritable voûte de nuages noirs s'étend à perte de vue, traversée de temps en temps par des éclairs silencieux d'une puissance inimaginable. Sous ce ciel inquiétant s'étend une cité prométhéenne de tours élancées, qui jaillissent d'un abîme de ténèbres impénétrables voilant leur base comme si elles avaient été érigées sur les ténèbres elles-mêmes. Les bâtiments sont d'énigmatiques constructions lisses, de pierre et de métal, régulièrement illuminées par la foudre. D'étroites passerelles fragiles relient plusieurs tours entre elles, à différents étages, formant une sorte de labyrinthe. Vous vous tenez sur un de ces ponts de métal noir, à distance égale de trois bâtiments. Un obélisque de fer rouillé, sur lequel est gravé un long texte, se dresse devant vous. Tout est recouvert d'une fine couche de gel et l'air est glacé.

Montrez aux joueurs l'illustration #21. Tous ceux qui ont réussi à traverser la bouche du démon (salle 6 de *La Tombe des Horreurs*) se retrouvent sur ce pont



près de l'obélisque de fer. Malheureusement, il n'y a aucun moyen de rebrousser chemin. Une fois entrés dans la cité, les PJ sont obligés de progresser. Ils ont le choix entre trois directions. Naturellement, ils peuvent se rendre dans une tour proche en volant ; cependant, pour l'instant, rien ne leur permet de faire la différence entre telle ou telle tour. Ceux qui franchissent en une fois plus de 150 mètres par les airs attirent l'attention d'une nuée de fondamentaux négatifs nichant au sommet des tours et sous les ponts. Ces créatures sont décrites dans le livret **Cartes et Monstres**.

Le texte suivant est gravé sur l'obélisque de fer :

Acérérak est impressionné ; vous vous tenez maintenant sous le ciel noir dont la plupart ne rêvent jamais. Vous ne pouvez qu'aller de l'avant à travers ce demi-plan agonisant par manque d'impiété. Le voyage vous entraînera jusqu'à vos limites de mortels. Cependant, ce poème peut vous aider au cours de votre périple pour me rejoindre dans le Néant, où vous recevrez une récompense à la hauteur de votre persistance :

Moïl n'est plus que la Cité Qui Attend
Où les rêves meurent vraiment mais pas les corps
D'un sommeil éternel ils gisent et attendent
Le moment venu de sceller votre sort.

Découvrir le Néant et ma Forteresse cachée
Nécessite d'affronter d'autres périls extrêmes.
Trouvez parmi les tours délabrées l'unique clef
Et résolvez le dilemme posé par trois problèmes.

Bravez le dragon des océans dans sa tanière glacée ;
Saisissez la clef, évitez d'être avalés.
Sous des toiles à l'éclat d'émeraudes enchantées
Pend une boîte dont l'énigme vous devrez percer.

La tisseuse noire résiste au froid dans sa tanière ;
Saisissez votre destin avec une prudence coutumière.
Le rêve sans vie qui témoigne du châtiment
Est le Vestige qui garde le sable du temps.

Chaque solution ôte un obstacle
Pour ceux attentifs à cet oracle :
Le Fantôme libéré vole avec obstination
Vers mon inévitable Forteresse de la Conclusion.

Comme dans le scénario originel, Acérérak fournit un autre texte pour aider les intrus. En y réfléchissant un peu, mettre des pièges mortels dans la ville et donner des indices appréciables pour arriver à franchir certains obstacles semble étrangement contradictoire. Cependant, il n'en est rien ; Acérérak tente d'attirer à lui des âmes valeureuses. Les héros qui n'en valent pas la peine sont tués par les pièges. Seuls les meilleurs des meilleurs ont réussi à atteindre la demiliche dans sa tombe. Parmi eux, il y en aura encore moins qui parviendront à rejoindre Acérérak dans sa Forteresse de la Conclusion. La demiliche a besoin de ces puissantes âmes pour accomplir ses noirs projets sur le Plan d'Énergie Négative. Chaque âme qu'elle peut dévorer la rapproche de son but ultime, décrit en détail dans **L'Apothéose, p. 39.**

Il y a beaucoup plus de tours dans la cité qu'il n'en est indiqué sur les cartes (**Cartes 3, 6, 7 et 8**), mais ce sont les seules reliées par des ponts. Les autres sont vides et silencieuses et n'apportent rien à l'aventure.

Le pont sur lequel se tiennent les aventuriers est large de 3 mètres et n'a pas de parapet. Comme dans de nombreux autres endroits de la cité, ceux qui combattent sur les ponts doivent faire attention de ne pas glisser, pour éviter de faire une longue chute dans les brumes noires. Les ponts sont construits sur trois niveaux, séparés d'environ 6 mètres les uns des autres. Sur la **Carte 3**, ces différents niveaux sont symbolisés par des couleurs : le jaune indique les ponts les plus hauts, le vert, les ponts intermédiaires et le bleu les ponts les plus bas.

Fondamentaux négatifs (2d10) : CA 3 ; VD Vl 18 (B) ; DV 1+1 ; pv 5 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (percutent leur cible) ; AS 30 % de chances à chaque rencontre de se coordonner (la nuée s'abat sur une victime, leur TAC0 est réduit de 1 par fondamental impliqué dans l'attaque) ; DS immunisés contre les armes normales, le froid et les sorts affectant l'esprit ; TA Mi ; NM stable (12) ; Int partielle (3) ; AL NM ; PX 420 chacun.

2. La Tour du Matin

De nombreuses pièces sont dénuées de tout intérêt. Seules, celles qui sont numérotées sur la **Carte 6** sont importantes pour l'aventure. Les salles qui ne le sont pas sont jonchées de débris couverts de glace. Le givre recouvre toutes les portes de la tour. La première fois qu'on les franchit, il faut réussir un jet d'enfoncer.

Un seul étage de la tour est détaillé. Quoi que fassent les PJ, ils ne découvriront aucune entrée pour accéder à d'éventuels niveaux supérieurs ou inférieurs. S'ils y parvenaient tout de même, ils constateraient rapidement



que ces autres niveaux sont détruits : il ne reste qu'une tour creuse, avec quelques escarpements là, où les étages étaient situés. C'est uniquement grâce à la magie d'Acérérak que les étages des tours détaillés dans ce texte n'ont pas disparu ; sans son intervention, tous les ponts et l'intérieur des tours auraient depuis longtemps cessé d'exister. Les fenêtres indiquées sur la carte de la Tour du Matin (**Carte 6**) ont 3 mètres de côté et donnent sur la ville.

2.1 L'arche de la malédiction

Le pont mène à une arche qui permet d'entrer par le côté lisse d'une tour de pierre grise et de métal. Sur le linteau de l'arche est gravé ce qui ressemble à un lever de soleil. Mais, en raison du givre qui le recouvre, il est difficile d'en être certain. Aucune lumière et aucun son ne proviennent d'au-delà de l'arche.

Ceux qui débarrassent le linteau de son givre, ont l'impression que la gravure représente un coucher de soleil et non un lever de soleil et il leur faut réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, avec une pénalité de -5, pour ne pas être victimes de la malédiction du sommeil qui s'était abattue sur les habitants de la ville ! Si on utilise un sort de *délivrance de la malédiction* sur la victime, elle peut tenter un autre jet de sauvegarde contre les sorts (également avec une pénalité de -5). Si ce jet est réussi, le PJ s'éveille, sinon rien ne pourra le tirer de son sommeil sauf un lever de soleil (le seul moyen de sauver ce PJ c'est de le faire sortir de la tombe dans le monde normal et d'attendre un lever de soleil ; les *souhaits* et toute magie semblable n'ont aucun effet. Vous pouvez décider que la *Baguette du Jour* (voir **salle 2.7 p. 62**) réveille une victime si les aventuriers ont choisi la gravure correspondant à un lever de soleil dans la salle 2.2.

2.2 La chambre du jour

Le mur opposé à la porte est concave. Il n'y a rien dans cette pièce, hormis sept panneaux sur le mur arrondi, qui vont du sol au plafond. Ces panneaux ne sont pas recouverts de givre et chacun dépeint une scène différente. Au sol, devant chacun d'eux, est gravée une rune prise dans la glace.



Montrez aux joueurs l'illustration #22. Les scènes représentées sur les panneaux ont une influence directe sur ce que trouveront les PJ dans la salle 2.7 de la tour. Chaque peinture représente une scène différente d'une journée de Moïl (ou d'une nuit). Le fait d'effleurer un panneau le fait s'illuminer. Si un autre est touché, le premier s'obscurcit tandis que le second se met à briller à son tour. Notez quel panneau les personnages laissent allumé quand ils quittent la pièce, pour pouvoir déterminer l'effet que cela aura sur l'objet en 2.7.

Il est possible de retirer le givre qui recouvre les runes au pied les panneaux. Cependant, le message est écrit en moilian (il est peut probable que les PJ pourront le déchiffrer). En utilisant un sort ou une capacité appropriée on peut lire : "Révèle le pouvoir de la Baguette du Jour".

Toutes les peintures ont un seul élément en commun : une route. Il est également facile de déterminer le moment de la journée par la position du soleil. Les panneaux, de gauche à droite, représentent les scènes suivantes :

- Un chemin au travers d'une sombre forêt, avant l'aube ;
- Une route traversant une plaine verdoyante, au lever du soleil ;
- Un défilé de montagne, le matin ;
- Un chemin le long d'une rivière, à midi ;
- Une route franchissant la porte d'une grande cité, tard dans l'après-midi ;
- Un chemin traversant un jardin, au crépuscule ;
- Un pont jeté au-dessus d'un gouffre de ténèbres, la nuit.

2.3 Salle des leçons

Le givre recouvre tout le sol de cette pièce sauf au centre, où la pierre est à nu. La surface dégagée a la forme d'un corps. Des morceaux de glace et des fissures indiquent que celui qui gisait immobile sur le sol s'est levé et s'est arraché à son carcan de gel.

Montrez aux joueurs l'illustration #23. Un zombie moilian reposait à l'endroit dégagé, jusqu'à ce qu'il soit appelé par Acérérak pour travailler dans la Forteresse

de la Conclusion. Les PJ ne courent aucun danger même si cette scène alimente leurs réflexions. La courbe du mur nord n'est autre qu'une partie du pilier central qui soutient la tour ; le pilier est plein.

2.4 Salle des attractions

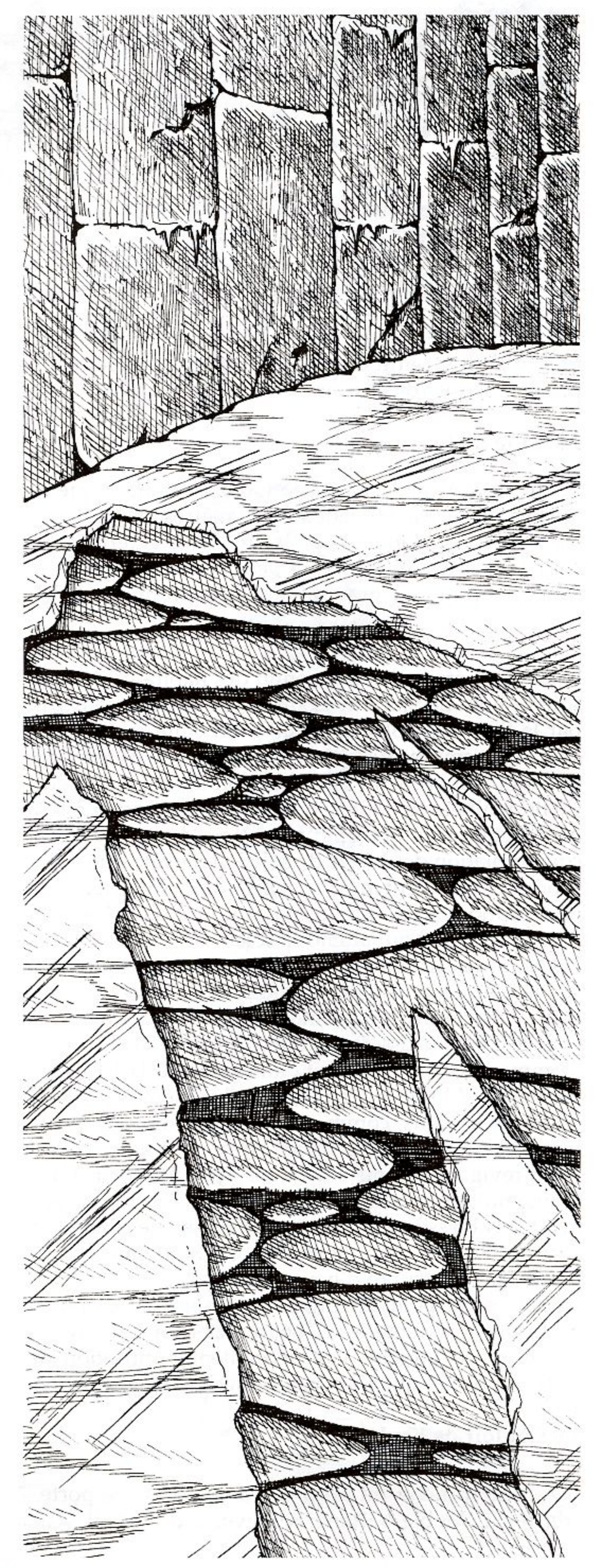
Cette salle est remplie de statues de toutes les formes et de toutes les tailles, tombées à terre à cause du temps ou d'une autre force destructrice. Il n'en subsiste que des débris de torses, de têtes et de membres éparpillés sur le sol. Le givre recouvre toute la salle.

En examinant les restes des sculptures, on peut déterminer qu'elles représentaient des êtres humains dans différentes postures artistiques. Celui qui fouille la salle ou s'approche à moins de 6 mètres du mur est remarque une statue couverte de givre qui n'a pas été brisée comme les autres, en tombant au sol. En fait, ce qui semble être une statue est un zombie moilian endormi. Si un PJ s'en approche à moins de 6 mètres, le zombie utilise son pouvoir d'absorption et, dès qu'il obtient au moins 1 point de vie, il s'anime en brisant le carcan de glace qui l'enserre, avant d'attaquer.

Après l'avoir vaincu, les PJ peuvent fouiller son cadavre. La créature n'a que ses vêtements, des sandales et un bandeau non magique sur lequel est fixé un disque de métal gravé d'un lever de soleil. Le bandeau ne possède pas de pouvoir propre mais il sert à déclencher une des capacités du Siège de Longue Vue de la salle 2.5. Dans une petite bourse attachée au côté de la créature, on peut trouver 46 pièces de platine d'un type inconnu. Sur le côté pile des pièces est gravée une cité avec de hautes tours et, sur le côté face, la tête d'un bélier maléfique.

Zombie moilian : CA 6 ; VD 9 ; DV 9 ; pv 0 (37 maximum) ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (poings) ; AS absorption de la vie, froid ; DS régénération ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int faible (5) ; AL CM ; PX 4 000.

Notes : absorption de la vie dans un rayon de 6 mètres ; tout être vivant présent dans ce périmètre doit réussir un jet de sauvegarde spécial pour éviter les dommages. Il lui faut obtenir au moins un 12 sur 1d20. Les ajustements aux points de vie dus à la Constitution s'appliquent à ce jet (les personnages peuvent choisir les ajustements du Guerrier, quelle que soit leur classe). En cas d'échec, perte de 1d4 points de vie. Le zombie ajoute ses points de vie aux siens jusqu'à ce qu'il atteigne son maximum (les points de vie en excès sont tout simplement perdus).





Une fois par round, un zombie peut projeter une vague de froid sur tous ses adversaires situés dans un rayon de 10 mètres. Les victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou subir 2d6 points de dommages dus au froid. De plus, celles qui ratent ce premier jet de sauvegarde doivent en effectuer un autre contre la paralysie ou rester gelées sur place pendant 1d4+1 rounds.

2.5 Salle d'observation

Cette salle est vide, à l'exception d'un trône de pierre installé face à une fenêtre de 3 mètres de côté, sur le mur ouest donnant sur les ténèbres extérieures. Sur le dossier du trône, on peut apercevoir au travers du givre une gravure représentant un lever de soleil.

Le trône était autrefois connu des habitants de Moïl sous le nom de Siège de Longue Vue. Il a été construit par la Secte du Soleil du Matin, un culte moilian. Ce sont les membres de cette secte, plus que quiconque, qui sont responsables de l'abandon du culte d'Orcus. Ce fut malheureux que le seigneur tanar'ri ait établi sa malédiction sur l'objet d'adoration de la secte : la contemplation des levers de soleil. Il décréta que, si les Moilians croyaient que le soleil leur apporterait la Rédemption, il fallait que cela soit vrai dans les faits. Ainsi périt Moïl qui attend le soleil.

Quiconque s'assoit sur le trône a une vue imprenable sur le ciel de la cité prométhéenne où les flashs des éclairs intermittents illuminent le sommet des tours.

Si le PJ qui s'assoit a coiffé un bandeau du matin (comme celui qui est décrit dans la salle 2.4), le disque de métal s'illumine, puis le PJ lui-même, pendant quelques instants, comme s'il était baigné par les premiers rayons du soleil levant. Il se sent alors totalement revigoré comme s'il venait de se réveiller d'une bonne nuit de sommeil. Il regagne 3 points de vie (s'il avait des blessures) et peut mémoriser de nouveaux sorts (s'il s'agit d'un lanceur de sorts) même s'il n'a pas dormi le nombre d'heures requises.

Le trône ne peut être utilisé par un même personnage qu'une fois toutes les 24 heures. Les autres pouvoirs du Siège de Longue Vue nécessitent l'utilisation de clefs complexes qui n'ont pas survécu à la malédiction.

2.6 Couloir de l'aube

Ce couloir mène, au nord-est, à une massive porte de fer à double battant, recouverte de gel. Il y a beaucoup plus de glace que dans le reste de la ville. En fait, des stalactites de toutes les tailles recouvrent le plafond et certaines ont rejoint les stalagmites du sol, formant ainsi des colonnes de glace.

La glace est plus épaisse dans cette pièce comme si, avec les années, elle avait acquis une sorte de conscience et tentait d'obstruer le passage vers le seul objet capable de réduire sa puissance. On peut dégager un chemin au travers de la glace jusqu'à la salle 2.7, mais chaque PJ (même ceux qui volent) traversant ce couloir a 20 % de chances, tous les 3 mètres, de déloger un bloc à cause des vibrations. Un jet réussi de sauvegarde contre les souffles permet d'éviter de subir 1d4 points de dommages.

Au bout du couloir, les portes de fer sont gravées du symbole, désormais familier, du soleil. La serrure est d'excellente qualité (pénalité de -20 % aux jets de crocheter les serrures) mais les portes ne sont pas piégées. Cependant, une épaisse couche de glace des deux côtés les maintient en place. Pour avoir accès à la salle située de l'autre côté, il faut faire fondre la glace, utiliser de la magie, comme un sort de *passe-murailles*, ou dégager le gel et réussir un jet de barreaux et herses.

2.7 La Baguette du Jour

Il est difficile d'estimer quelle était la taille cette pièce car des couches successives de glace ont recouvert les murs et le plafond. Il ne reste désormais qu'une zone de 3 mètres cubes dégagée. Au centre, un trépied de métal, qui n'est pas pris par le givre, est couvert de symboles et de runes ainsi que de gravures représentant le soleil. À son sommet, une baguette est tenue par une sorte d'étau.

Montrez aux joueurs l'illustration #24. Si les PJ ont appuyé sur un des panneaux de la salle 2.2, les runes, d'ordinaire sombres, brillent d'une douce lueur. Leur traduction donne : "le choix du Jour accorde sa puissance à la baguette, mais on ne peut effectuer ce choix ici."

Il est facile d'ôter de son support la baguette faite de bois parfaitement poli.

Si un panneau a été illuminé dans la salle 2.2, une petite série de symboles gravés sur les côtés apparaît. Il s'agit du mot de commande de la baguette, écrit en moilian : "Kindle" (le possesseur peut activer la baguette en prononçant ce simple mot, même s'il n'en connaît pas la signification). Quand on l'utilise, la baguette émet une lumière correspondant au panneau sélectionné. Par exemple, si le panneau 3 a été illuminé, la baguette émet

une lumière comparable à celle du soleil du midi. Cela affecte toutes les créatures sensibles à la lumière du jour, même les vampires, comme si elle était réelle.

Si les PJ ont sélectionné le panneau 2, ils peuvent utiliser efficacement la baguette dans la Cité Qui Attend. En effet, si elle est utilisée contre un zombie moilian, la malédiction qui pèse sur le mort-vivant est levée et l'esprit de la créature, libéré, tandis que son corps tombe en poussière. De plus, si le panneau choisi comportait une représentation solaire, la baguette peut servir à libérer les âmes enfermées dans le phylactère d'Acérérak (voir **31. La retraite d'Acérérak, p. 39**). La baguette possède 10 charges. Une fois épuisée, elle peut être rechargée, une fois par semaine, en la replaçant sur son trépied et en appuyant de nouveau sur un panneau de la salle 2.2.

2.8 Salle d'étude

Des étagères couvertes de givre sont alignées dans la pièce, du nord au sud. Des grimoires et des livres occupaient leurs rayons, mais ce n'est plus le cas aujourd'hui. De là où vous êtes, elles semblent aussi vides que la cité que vous apercevez au travers d'une fenêtre, sur le mur arrondi à l'ouest.

En fouillant les étagères, on ne trouve aucun livre. Cependant, dans le coin sud-est, gelé à même le sol, gît un zombie moilian. En raison de sa position, les PJ qui inspectent les étagères doivent réussir un jet de Sagesse pour s'apercevoir de sa présence avant de passer de l'autre côté du dernier rayonnage. Sur un échec, le personnage se retrouve à portée de son pouvoir d'absorption. **Montrez aux joueurs l'illustration #25** dès qu'un PJ remarque le mort-vivant. La créature est vêtue d'une simple robe, de sandales et a 31 pièces de platine de Moïl dans sa bourse.

Zombie moilian : CA 6; VD 9; DV 9; pv 0 (33 maximum); TAC0 11; #AT 1; Dég 1d8 (poings); AS absorption de la vie, froid; DS régénération; TA M; NM sans peur (20); Int faible (5); AL CM; PX 4000.

Notes : voir **2.5** ou la description du zombie moilian dans le livret **Cartes et Monstres** pour les détails concernant ses pouvoirs.

3. La Tour de la Chance

Consultez **2. La Tour du Matin, p. 58**, pour toute information sur les autres étages de la tour et les salles qui ne sont pas numérotées. Seuls, deux niveaux de cette tour sont détaillés sur la **Carte 3**, le niveau 1 (relié au pont le plus haut, indiqué en jaune) et le niveau 2





(pont intermédiaire, indiqué en bleu). Quoi qu'ils fassent, les PJ ne découvriront aucune entrée pour accéder à d'éventuels niveaux supérieurs ou inférieurs.

3.1 Entrée

Le pont mène, vers le sud, à une arche taillée sur le côté lisse de la tour de pierre grise et de métal. Sur le linteau, sont gravés des glyphes et des symboles confus dont la signification vous échappe. Il est difficile de voir quoi que ce soit sous la couche de givre. Les ténèbres et le silence règnent de l'autre côté de l'arche.

Les glyphes ne sont que des chiffres moilians, agencés de manière confuse pour renforcer un sentiment de chaos ; les PJ ne peuvent rien en tirer, quoi qu'ils fassent.

3.2 Salle centrale

Cette très grande salle entoure le pilier central de la tour, une colonne de fer couverte de givre, sans aucune aspérité. La plupart des miroirs qui, autrefois, couvraient les murs de la pièce sont brisés. On peut apercevoir, çà et là, des petits tas de gravats constitués d'éclats métalliques, de fragments de bois et de morceaux de maçonnerie.

Les petits tas sont ce qui reste de machines utilisées pour des jeux de hasard particulièrement appréciés des Moilians. L'ingéniosité de ces machines était incroyable et les Moilians qui pouvaient gaspiller beaucoup d'argent et de temps fréquentaient régulièrement les salles de cette tour. Bien entendu, c'était il y a très longtemps, quand Moïl existait encore à la surface de son monde. Il ne reste rien de ces jeux, hormis quelques débris.

En fouillant la pièce, on peut trouver 141 pièces de platine de Moïl dans les débris. Il n'y a rien d'autre d'intéressant.

3.3 Cabaret

C'est une grande salle qui occupe une bonne partie de l'étage. Des tables rondes en métal et des tabourets sont renversés un peu partout sauf une table et un tabouret devant la fenêtre du mur est. Sur cette table est posée une bouteille remplie d'un liquide vert et un gobelet de cristal. Derrière un long comptoir, on aperçoit les restes de plusieurs étagères et des miroirs brisés ou fêlés adossés au mur ouest. Le givre recouvre toute la pièce, sauf à une douzaine d'endroits où il semble que des corps humanoïdes aient été couchés.

Montrez aux joueurs l'illustration #26. Le comptoir, à l'ouest, était autrefois un bar particulièrement animé et les étagères étaient pleines de boissons diverses. En regardant derrière, on ne voit aujourd'hui qu'un sol couvert de morceaux de verre. Celui qui fouille les lieux risque de se couper. S'il n'a pas de gants, des bottes robustes ou au moins une armure de cuir, il doit réussir un jet de Dextérité, tous les rounds, pour éviter de subir 1 point de dommages. Dans ce fatras, il reste trois bouteilles de vin rouge (vin normal avec une étiquette en moilian signifiant "Warren & fils"). Il faut 1d4 rounds pour trouver chaque bouteille.

Un compartiment secret, au centre du bar, renferme un verre en cristal superbement ouvragé (valeur de 300 po). Ce verre est enchanté et celui qui s'en sert pour boire un liquide alcoolisé ou dangereux pour la santé (cela inclut le poison) est immunisé contre les effets du breuvage.

Les formes dessinées dans la glace sont celles de zombies moilians recrutés par Acérérak pour bâtir sa Forteresse de la Conclusion. Il ne reste aucun Moilian dans cette salle.

La table encore debout a été tirée près de la fenêtre, il y a vingt ans, par Desatysso, au cours de son exploration de la cité. Personne ne l'a touchée depuis. Le magicien a découvert une bouteille contenant une liqueur qu'il a identifiée comme étant de l'absinthe. Il s'en est servi un verre avant de repartir. Sur la table, gravée avec la pointe d'une dague, on peut lire une courte phrase écrite en langue commune : "Desatysso était ici." Cette phrase est sans doute un encouragement pour les PJ ; ils découvriront, un peu plus tard, ce qui est arrivé à Desatysso, s'ils survivent jusque-là.

L'absinthe est une liqueur verte anisée, particulièrement alcoolisée. Elle est préparée avec de l'absinthe et d'autres herbes. Cette boisson assez rare, qui fait tourner la tête, est aussi toxique. En plus de risquer d'être saoul, tout PJ en buvant doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison ou perdre 1 point de vie par minute, pendant 20 minutes. Il faut être robuste pour savourer un verre d'absinthe.

3.4 Appartement privé

Cette salle contient les débris d'une table en bois. Au milieu, un corps couvert de glace est criblé d'éclats de verre provenant de ce qui devait être un miroir au plafond.

Le cadavre est celui d'un zombie moilian qui s'anime dès que quelqu'un se tient dans l'embrasure de la porte. En fouillant la salle et la créature, on peut trouver 200



cartes à jouer et 14 pièces de platine de Moïl. Le verso de toutes les cartes représente un visage démoniaque (Orcus) et le recto affiche des symboles différents sur chacune. Les cartes n'ont rien de spécial.

Zombie moilian : CA 6 ; VD 9 ; DV 9 ; pv 0 (33 maximum) ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (poings) ; AS absorption de la vie, froid ; DS régénération ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int faible (5) ; AL CM ; PX 4000.

Notes : voir **2.5** ou la description du zombie moilian dans le livret **Cartes et Monstres** pour les détails concernant ses pouvoirs.

3.5 Un miroir intact

La serrure de cette salle est de très bonne qualité (-10 % aux jets de crocheter les serrures). La porte est en fer et non en pierre. Il est écrit en moilian : "Jeu de la Dernière Chance".

Cette salle contient ce qui reste d'une table en bois et de six fauteuils. Contre le mur ouest, un siège en pierre, couvert de glace, ne semble pas avoir souffert autant que le reste de l'ameublement.

Montrez aux joueurs l'illustration #27. Avant la malédiction, cette salle était généralement fréquentée par les plus puissants et les plus doués. L'enjeu était de taille : les joueurs eux-mêmes. Les perdants étaient consignés par le maître de jeu, assis sur le fauteuil de pierre, dans un *miroir d'emprisonnement*. Le vainqueur décidait alors de ce qu'il allait faire du perdant. Généralement, il le libérait après lui avoir fait jurer de le servir quelque temps.

Ceux qui entrent dans cette salle peuvent ne pas remarquer le miroir au plafond. Cependant, si on fouille la pièce ou si on précise que l'on regarde au plafond, sa présence est évidente. Les PJ qui jettent un œil vers le haut voient automatiquement leur reflet et doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être emprisonnés dans une des cellules magiques. Le mot de commande permettant de libérer les prisonniers est oublié depuis longtemps et toute tentative pour décrocher le miroir du plafond le brise automatiquement.

La destruction du miroir libère les PJ mais aussi les autres prisonniers : deux zombies moilians (ils sont suffisamment intelligents pour être emprisonnés), qui attaquent dès qu'ils le peuvent, et Lerxst, une habitante de Moïl, emprisonnée dans le miroir après avoir perdu à un jeu de cartes contre un certain D'wart, plusieurs centaines d'années avant la malédiction. Lerxst parle le moilian et une sorte de dialecte orque archaïque. Si elle est libérée, elle se montre tout d'abord désorientée et horrifiée par ce qu'elle voit autour d'elle. Puis, elle s'adapte très vite (elle est également rusée, sournoise et généralement indigne de confiance) et, une fois que les PJ ont réussi à communiquer avec elle et à lui expliquer la situation, elle manifeste son envie de les accompagner. Cette voleuse itinérante venait d'arriver en ville quand elle a été aspirée par le miroir. Au cours des siècles passés dans sa prison, elle a oublié les quelques points de repère qu'elle connaissait autrefois. La seule chose dont elle se souvient, c'est que les tours de Moïl étaient loin d'être aussi grandes la dernière fois qu'elle les a vues.

La voleuse fait de son mieux pour aider le groupe tant que cela sert ses intérêts ; cependant, sa loyauté va d'abord vers elle-même et, si elle trouve le moyen de se mettre en avant au détriment des aventuriers, elle n'hésite pas une seconde. Il faisait beaucoup plus chaud à Moïl quand elle a été emprisonnée, elle n'est donc pas vêtue pour résister au froid.

Zombie moilian : CA 6 ; VD 9 ; DV 9 ; pv 0 (29 maximum) ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (poings) ; AS absorption de la vie, froid ; DS régénération ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int faible (5) ; AL CM ; PX 4000.

Notes : voir **2.5** ou la description du zombie moilian dans le livret **Cartes et Monstres** pour les détails concernant ses pouvoirs.

Lerxst, hf V9 : CA 3 (besantine, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 37 ; TAC0 16 (14 avec son *épée courte de venin* +2, 10 avec ses *fléchettes de précision* +3) ; #AT 1 (épée courte) ou 2 (fléchettes) ; Dég 1d6+2 (*épée courte* +2) ou 1d3+3 (*fléchettes* +3) ; AS attaque sournoise (bonus à l'attaque +4, dommages x4) ; DS capacités de voleur ; TA M (1,65 m) ; Int moyenne (9) ; AL CN ; PX 1400.

For 12, Dex 19, Con 12, Int 9, Sag 7, Cha 9.

Équipements spéciaux : corde de 15 mètres avec grappin, instruments de voleur, bourse (43 pièces de platine de Moïl), flacon avec 10 doses de poison, *bottes d'araignée, épée courte de venin* +2 (6 doses de poison), 10 *fléchettes de précision* +3.

Capacités de Voleur * : PP 85, CS 62, T/DP 60, MS 70, CO 45, DB 30, G 98, LR 45.

* Vous êtes libre de modifier ces pourcentages comme vous le souhaitez.



3.6 Chambre avec vue

Les éclats fulgurants des éclairs à l'extérieur pénètrent par trois grandes ouvertures, le long du mur sud. Les lumières sporadiques dévoilent plusieurs colonnes de glace allant du sol au plafond. Ce qui semble être un squelette humain est emprisonné dans un de ces piliers. Son crâne, orienté vers le bas, dépasse de la glace.

Montrez aux joueurs l'illustration #28. Le squelette dans la colonne de glace centrale est en fait, une création d'Acérérak, un nécrophage de glace. Il y a plusieurs de ces créatures disséminées dans la cité. Toutes ont été créées et placées par la demiliche pour tester les aventuriers. Le nécrophage de cette pièce ne réagit que si on l'attaque ou si les PJ se dirigent vers la porte donnant sur la salle 3.7. Dans ces deux cas, il redresse son crâne et dit d'une voix sépulcrale : "Approchez, mes chéris et savourez ma froide accolade !". Puis il attaque.

Nécrophage de glace : CA 0 ; VD 9 ; DV 16 ; pv 64 ; TAC0 5 ; #AT 2 ; Dég 5d4/5d4 (griffe/griffe) ; AS *Feu-noir* ; DS *régénère* 3 points de vie par round, immunisé contre les sorts *charme*, *immobilisation*, *sommeil*, contre le froid, le poison et la magie mortelle ; faiblesses spécifiques : peut être repoussé ; RM 30 % ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int moyenne (9) ; AL CM ; PX 14 000.

Notes : si cette créature touche, son adversaire s'embrase de *feu-noir* (voir **p. 44** ou la description de ce monstre dans le livret **Cartes et Monstres**).

3.7 Escalier en colimaçon

Un escalier en colimaçon, avec des dalles vertes et bleues, descend à l'étage inférieur.

Il n'y a pas de piège sur cet escalier qui descend de 6 mètres, jusqu'à la salle 3.8.

3.8 Escalier en colimaçon

Un escalier de pierre en colimaçon, avec des dalles vertes et bleues, monte à l'étage supérieur. Sur la première marche est posée une sacoche couverte de glace, comme tout ce que vous avez vu dans cette cité.

L'escalier monte de 6 mètres et donne dans la salle 3.7. La petite sacoche, en bas, est couverte de givre mais elle semble pouvoir être ouverte. Le fermoir est piégé par une aiguille empoisonnée (Poison Classe E ;



par injection, mort immédiate ou 20 points de dommages si le jet de sauvegarde est réussi). Un bouton caché permet de l'ouvrir. À l'intérieur se trouvent différents flacons contenant des éléments matériels pour des sorts de nature suspecte : des os, des fragments de peaux parcheminés, des yeux parfaitement conservés, de la sueur engendrée par la peur, etc.

Malheureusement, en raison du froid intense, la colle des étiquettes a gelé. Il faut manipuler la sacoche avec beaucoup de précautions pour qu'un voleur examine son contenu et réussisse à prendre les flacons un par un sans détacher les étiquettes. Cela nécessite un jet de vol à la tire. Le résultat détermine le pourcentage de flacons extraits de la sacoche avec leur étiquette. Si le jet est de 15 ou moins, une des fioles porte l'étiquette : "poudre de cadavre (Acérérak)". Sinon, on pourra trouver l'étiquette détachée au fond de la sacoche.

Les PJ doivent alors découvrir à quelle fiole elle correspond. Il y a plusieurs possibilités : d'autres flacons contiennent de la poudre d'os, de la poudre de cadavres (normaux), des cendres funéraires, des fragments de momies, etc. Il faudra beaucoup de temps et un laboratoire de magie pour savoir à quoi tout cela correspond.

Il y a d'autres objets communs : une bougie, une petite clochette en argent, deux plumes, un encrier (l'encre est gelée), de la cire et un sceau portant le monogramme de l'Académicien Drake. Les PJ le reconnaissent s'ils ont croisé la route de Drake ou s'ils ont fouillé ses affaires ou sa chambre dans l'Académie Noire.

Enfin, trois flacons en fer contiennent, chacune, une *potion de grands soins*. Ils sont gelés et doivent être réchauffés avant de pouvoir être ouverts (vous pouvez décider qu'au moins une des fioles, 1d3-1 par exemple, s'est fendue en gelant rendant impossible la récupération de la potion si on ne la transvase pas dans un autre récipient.)

Au cours de sa visite dans la cité, Drake a égaré sa sacoche à éléments matériels et presque sa vie, après une rencontre avec un zombie moilian. C'est ici qu'il a laissé tomber sa sacoche au cours de sa fuite (et se considéra assez chanceux d'en être sorti vivant). Personne n'a touché au sac depuis.

3.9 Entrée

Une fenêtre dans le mur ouest et une arche au sud éclairent partiellement cette immense salle. Les seuls objets visibles sont, au centre, deux étranges sculptures métalliques rouillées de forme humanoïde. Elles mesurent 3 mètres mais l'une des deux est tombée. Celle qui est encore debout tient une tablette de pierre devant elle pour que tous ceux qui entrent dans la tour puissent la lire.

Montrez aux joueurs l'illustration #29. C'était autrefois l'entrée principale de la Tour de la Chance, qui accueillait les riches et puissants invités. Comme cela est vrai pour de nombreuses autres salles de la Cité Qui Attend, la plupart des objets qui se trouvaient ici n'ont pas résisté à leur départ du Plan Primaire. Seules les deux Statues de Bienvenue sont encore là, bien qu'une des deux soit tombée et que sa plaque de pierre se soit brisée. Sur la dernière tablette est gravé le message suivant, en moilian : "…et grâce auquel vous êtes les invités distingués de la Tour de la Chance". Le début de la phrase se trouve sur la tablette détruite mais il est impossible de la reconstituer. Rien de spécial n'y était écrit mais les joueurs paranoïaques ne manqueront pas de s'en inquiéter.

3.10 Vestiaires

Juste en face de la porte ouest, il y a encore la trace d'un être humanoïde sur le sol. Le coté est de la pièce est couvert de morceaux de bois avec quelques manteaux et des portemanteaux en fer. Les patères étaient autrefois disposés en rangées parallèles allant entre les murs nord et sud.

Cet ancien vestiaire était réservé à la clientèle de la Tour de la Chance. On peut y trouver quatre manteaux. Les deux premiers sont en laine, le troisième ressemble à un poncho teint en rouge. Le dernier est en cuir blanc et n'est pas couvert de givre. Malheureusement pour les PJ, un serviteur d'Acérérak a piégé cet habit qui a les mêmes effets qu'une *robe d'impuissance* quand on le met. Si on utilise un sort de *délivrance de la malédiction* avant de l'enfiler, il a les mêmes effets qu'un *anneau de chaleur*. Si le manteau est ôté puis remis, il faut utiliser un autre sort de *délivrance de la malédiction*.

3.11 Salle du destin

Cette grande salle irrégulière est contiguë au pilier central de la tour. Le sol est couvert d'une épaisse couche de glace, hormis quelques endroits dégagés de forme humanoïde. Au centre du mur est se trouve une table en bois sur laquelle est posé une sorte



de disque avec des petits trous tout autour. Dans l'un des trous, il y a une bille noire. L'objet sur la table et la plaque de cuivre accrochée sur le mur au-dessus ne sont pas pris par la glace.

Le disque est bien évidemment une roulette. Au cours de l'un de ses étranges caprices, Acérérak décida de réparer ce jeu de hasard et le modifia avec quelques enchantements extrêmement puissants. La nature de ces enchantements est en partie expliquée sur la plaque de cuivre dont le texte est écrit en langue commune : "dans les jeux de hasard, il faut prendre des risques. Le vainqueur est récompensé et le perdant, condamné". Voir la description de la **Roue du Destin d'Acérérak, p. 158**, si un PJ tente sa chance à ce jeu des plus périlleux.

3.12 Qui a éteint la lumière ?

Le sol de cette salle est couvert de bureaux pulvérisés, d'écritoires brisés et d'étagères renversées, comme si un géant l'avait secouée pour en évaluer le contenu avant de la laisser tomber. Apparemment, seul un meuble a échappé à ce carnage : un secrétaire à bibelots, avec une vitrine, est posé dans le coin sud-ouest de la salle. La couche de glace qui recouvre la vitre ne permet pas de savoir ce qui dégage la lueur dorée qui émane de l'intérieur.

Cette salle a également été piégée par Acérérak ; les PJ sont-il assez déterminés pour passer à côté de cette salle ? Où sont-ils juste des pillards qui ne méritent pas de participer aux projets d'Acérérak ? Ceux qui essaient de savoir ce que contient le secrétaire doivent appartenir à la seconde catégorie, d'après lui.

La glace qui recouvre la vitre est trop épaisse pour voir ce qu'il y a derrière ; il faut ouvrir les portes du secrétaire (même une vision aux rayons x ou des sorts de détection ne révéleront rien, mais il est possible d'utiliser des pouvoirs psioniques). Si les PJ font fondre la glace et regardent au travers avant d'ouvrir les portes, la malédiction est déjouée. La lumière dorée disparaît ; le meuble est vide.

Sinon, dès qu'une porte du secrétaire est ouverte, la lumière dorée s'éteint en même temps que toutes les autres sources d'éclairage dans la salle. Au même moment, un membre du groupe, déterminé au hasard, doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4 ou être téléporté (dans le plus grand silence) à 15 mètres à l'est, c'est-à-dire au-dessus du vide. Sans l'aide d'une quelconque magie (comme un



anneau de vol), le malheureux est précipité vers la brume et risque de finir dans le Plan d'Énergie Négative.

Si le premier membre du groupe résiste (réussit son jet de sauvegarde), l'effet affecte instantanément une autre cible qui doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, avec une pénalité de -3, ou subir le destin décrit cidessus. Cela se répète jusqu'à ce qu'un personnage rate son jet de sauvegarde ou que quatre le réussissent.

Si on éclaire de nouveau la salle (en allumant une torche ou une lumière magique), le secrétaire se referme instantanément et la lumière dorée se remet à briller. Les PJ rescapés peuvent ne pas se rendre compte immédiatement qu'un des leurs a disparu ("hé! attendez une minute, mais où est Seamus ?"). Chaque fois que la porte du secrétaire est ouverte de cette manière, la malédiction s'active. Si les PJ le détruisent, la malédiction disparaît mais les compagnons perdus ne reviennent pas pour autant.

3.13 Chambre forte

Cette salle est recouverte de plaques d'acier de 30 centimètres d'épaisseur. Elles sont enchantées pour empêcher toute téléportation, détection ou passage au travers. La porte est une sorte de sas circulaire en acier. Au-dessus est inscrit un *symbole de mort* (tue une ou plusieurs créatures pour un total de 80 points de vie) prévu pour supprimer toute personne non-autorisée qui la franchit.

Une roue, au centre du sas, permet de débloquer les six barres d'acier qui ferment la porte. Cette salle était autrefois totalement hermétique mais elle ne l'est plus depuis le déplacement de la ville sur le demi-plan. La clef qui ouvre la porte n'existe plus depuis longtemps et la serrure est une véritable merveille; toute tentative pour la crocheter subit une pénalité de -30 %. De plus, un *symbole de folie* a été placé dessus. Tout individu manipulant la serrure et ayant moins de 120 points de vie subit les effets d'un sort de confusion jusqu'à ce qu'il recouvre sa santé mentale par une *guérison*, une *restitution* ou un *souhait*.

Si les PJ réussissent à ouvrir la porte, ils peuvent examiner la pièce :

Derrière l'épaisse porte d'acier ronde, la salle est tapissée de plaques d'acier rivées aux murs. Vous voyez des étagères de bois qui se sont écroulées en renversant des sacs de toile et leur contenu par terre. Il y a des centaines, peut-être des milliers, de pièces de monnaie. Contre le mur est, assis sur une chaise, un humanoïde donnerait l'impression de dormir s'il n'était recouvert d'une fine couche de glace.

Montrez aux joueurs l'illustration #30. C'est l'une des nombreuses salles des coffres, la seule restée intacte, qui existaient autrefois dans la Tour de la Chance. Le gardien du coffre "dort" ici depuis la malédiction. C'est désormais un zombie moilian, qui a soif de vie comme le reste de ses concitoyens. Quiconque franchit la porte sans avoir succombé aux symboles anime le Moilian. Celui-ci se dirige alors jusqu'au seuil de la porte, pour tenter d'avoir le plus possible d'êtres vivants à portée de son pouvoir d'absorption, tant que cela n'interfère pas avec sa mission de garder la chambre forte. En plus des capacités spéciales de zombie moilian, celui-ci porte un *masque de la sentinelle* et un *gantelet de garde* (voir **Annexe 2, p. 156 & 158**). Il utilise les pouvoirs du masque, s'il le peut, au cours du combat.

Les PJ qui détruisent le gardien peuvent récupérer beaucoup d'argent : 4 237 pièces de platine de Moïl. De plus, ils peuvent penser que cet endroit est excellent pour se protéger de Vestige, s'ils l'ont déjà rencontré. C'est tout à fait exact, s'ils jugent bon de fermer le sas ; la chose ne pourra percevoir leurs émanations mentales tant qu'ils restent dans cette pièce (des PJ prudents peuvent vérifier que la porte s'ouvre facilement de l'intérieur).

Zombie moilian : CA 6 ; VD 9 ; DV 9 ; pv 0 (38 maximum); TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (poings); AS absorption de la vie, froid ; DS régénération ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int faible (5) ; AL CM ; PX 4 000.

Notes : voir **2.5** ou la description du zombie moilian dans le livret **Cartes et Monstres** pour les détails concernant ses pouvoirs.

4. La Tour des Portails

Cette tour n'a qu'un seul étage qui ressemble plutôt à une passerelle puisqu'il n'y a ni murs ni plafond pour éviter de tomber dans le vide. Il y avait ici, autrefois, de nombreux portails de téléportation menant à différents endroits de la cité, vers des terres lointaines, et quelques passages vers des sites plus exotiques ; quand elle était au sommet de sa gloire, Moïl était une ville dépendant beaucoup de la sorcellerie. Il ne reste aujourd'hui que quelques portails à l'intérieur de la tour, les autres ayant été détruits lorsque la ville a été déplacée. Les deux entrées sont visibles (l'entrée 4.6 est à 12 mètres sous l'entrée 4.1).

4.1 Entrée

Une arche permet d'entrer par l'un des côtés de la tour. Sur le linteau de l'arche, sont gravés de plusieurs symboles partiellement dissimulés par la glace.



Les runes au-dessus de la porte sont en moilian et signifient tout simplement "Tour des Portails". Quand les PJ regardent à l'intérieur, lire ce qui suit :

La tour est creuse. Les ténèbres qui vous dominent rivalisent avec celles qui s'étendent en dessous. De l'endroit où vous vous trouvez, le pont forme une arche enjambant le vide jusqu'à une passerelle circulaire entourant le pilier central. La passerelle, qui est à 6 mètres en dessous de vous, brille d'une lueur diffuse. Environ à 160° sur votre gauche, vous apercevez un autre pont qui relie la passerelle à une autre entrée. De là où vous êtes, vous pouvez voir que trois plates-formes sont reliées à la passerelle par des marches suspendues dans le vide. Les plates-formes sont situées à environ 6 mètres de la passerelle; deux d'entre elles sont surélevées de 6 mètres, tandis que la troisième se trouve 6 mètres plus bas.

Montrez aux joueurs l'illustration #31. D'ici, on ne peut rien voir de plus. L'ouverture dans le mur en 4.1 est reliée au pont supérieur, 6 mètres au-dessus de la passerelle circulaire, tandis que celle en 4.6 est connectée au pont le plus bas, à 6 mètres sous la passerelle.

4.2 Passerelle centrale

Une passerelle circulaire de 6 mètres de large fait le tour du pilier central de la structure. C'est une massive colonne de pierre renforcée d'acier qui s'élève des ténèbres situées en contrebas. Il n'y a pas de glace sur la passerelle; elle semble faite d'un marbre particulièrement bien taillé et dégage une faible lueur créant un îlot de lumière dans cet océan de ténèbres.

4.3 Le portail du péril

Cette plate-forme de 3 mètres de diamètre est située à 6 mètres de la passerelle et 6 mètres en contrebas. On peut y accéder par des marches de marbre. Une arche de métal argenté est posée dessus. Il est difficile de voir à travers à cause de ce qui semble être une légère brume. Des symboles étranges sont gravés au sommet de l'arche et, sur son coté gauche, on peut apercevoir une cavité circulaire dans laquelle est imprimée l'empreinte d'une main, sur un disque bleu.

Cette arche servait autrefois à téléporter des gens vers la lointaine cité de Kainrath (les symboles au-dessus de l'arche signifient "Kainrath" en moilian). Bien entendu, cette ville était établie à la surface d'un autre monde et, depuis la malédiction, le portail n'est plus relié à cette destination. Il fonctionne toujours mais pas de la même manière. Qui en franchit le seuil est immédiatement téléporté dans le Plan Quasi-Élémentaire du Vide : pas d'air, pas de lumière, pas de son, pas de chaleur. S'il ne peut créer son propre oxygène (et une pression atmosphérique) et de la chaleur, il risque de passer un sale quart d'heure : sans oxygène, le malheureux n'aura plus de souffle au bout de 1 round. Il devra alors effectuer des jets de sauvegarde contre la magie mortelle, avec une pénalité de -2 cumulative à chaque jet. S'il rate un seul jet, il meurt. Le froid est extrême mais, comme le vide isole, la perte de chaleur ne lui enlève que 1 point de vie par round.

L'empreinte de la main était prévue pour créer un passage temporaire vers la destination souhaitée, permettant ainsi à des gens et à des biens de passer librement entre Moïl et Kainrath. L'empreinte fonctionne encore et, une légère pression ouvre un passage physique reliant l'arche au Plan Quasi-Élémentaire du Vide! Se produit alors un terrible rugissement engendré par l'air du demi-plan de Moïl aspiré dans le Plan Quasi-Élémentaire. Tout objet ou individu à moins de 30 mètres est aspiré vers l'arche à une vitesse de 21 (ceux qui se trouvent au-delà peuvent résister à l'attraction). Les PJ situés dans le périmètre dangereux peuvent essayer de réussir un jet de Dextérité pour s'accrocher à quelque chose. Ceux qui échouent ont une dernière chance : à l'instant où ils s'engouffrent dans l'arche, ils peuvent tenter de s'accrocher à un bord (jet de Dextérité avec une pénalité de -4). Tous ceux qui ont réussi à se cramponner à quelque chose doivent effectuer un jet de Force, tous les rounds, pour maintenir leur prise, et ce, tant que le passage est ouvert (les cordes et tout objet utilisé pour s'agripper doivent effectuer un jet de sauvegarde contre le feu). Si un PJ ne réappuie pas sur l'empreinte, le passage reste ouvert pendant 10 rounds, avant de se refermer, mettant fin au terrible ouragan. Ceux qui ne sont pas agrippés à quelque chose et qui volent, grâce à un sort ou à un objet, sont attirés vers l'arche à une vitesse de 3 (Vol permet de se déplacer à 18; 21-18 = 3) et bénéficient d'un bonus de +2 au jet de force. Ceux qui sont aspirés au travers du passage subissent les effets du vide décrits ci-dessus.



4.4 Portail de transport

Cette plate-forme de 3 mètres de diamètre est située à 6 mètres de la passerelle et 6 mètres au-dessus. Une arche de métal argenté est posée dessus. Il est difficile de voir à travers à cause de ce qui semble être une légère brume. Trois symboles étranges sont gravés au sommet de l'arche : le premier est bleu, le deuxième noir et le troisième rouge. Sur le coté gauche de l'arche, on peut apercevoir dans une cavité circulaire trois empreintes de main imprimées. La première est bleue, la deuxième, noire et la troisième rouge.

Cette arche téléporte les utilisateurs vers trois destinations différentes dans la cité. Le premier symbole au-dessus de l'arche signifie "Tour de la Santé", le deuxième "Centre" et le troisième "Périphérie". Les couleurs de ces symboles correspondent aux couleurs des trois empreintes. Si on appuie sur l'empreinte bleue, ceux qui franchissent l'arche se retrouvent dans la salle 7.3 de la Tour de la Santé. Si on presse l'empreinte noire, on se retrouve téléporté dans la salle 16.7 de la Tour de Glace Noire. Notez que c'est la manière la plus directe pour les PJ d'atteindre cette tour (ils doivent s'y rendre une fois qu'ils auront activé les trois mécanisme décrits **page 58**; c'est dans cette tour que se trouve le passage vers la Forteresse de la Conclusion). Si on appuie sur l'empreinte rouge, ceux qui traversent l'arche sont téléportés à la périphérie de la cité, autrement dit en plein milieu des nuages noirs. Ils n'ont alors plus que 1 seul round avant de tomber dans le Plan d'Énergie Négative. Franchir l'arche sans avoir appuyé sur une des empreintes est sans incidence. La magie n'étant pas mise en oeuvre, le personnage se retrouve de l'autre côté de l'arche, tout simplement.

4.5 Portail d'emprisonnement

Cette plate-forme de 3 mètres de diamètre est située à 6 mètres de la passerelle et 6 mètres au-dessus. Dessus se trouve une arche de métal argenté. Il est difficile de voir à travers à cause de ce qui semble être une légère brume jaunâtre. Sur son coté gauche, dans une cavité circulaire, est gravée l'empreinte d'une main, sur un disque jaune.

Il n'y a aucun symbole au-dessus de cette arche. Elle était autrefois reliée à la Tour de la Discipline, mais Acérérak l'a modifiée pour que quiconque la franchit se retrouve directement dans une des machines de torture utilisées par les forces de police de Moïl dans la salle 6.7 de la Tour de la Discipline. Si on presse l'empreinte, l'arche crée un passage utilisable des deux côtés, vers la salle 6.2. Le bourreau (voir **6.2, p. 74**) franchira le seuil et apparaîtra sur la plate-forme pour moissonner quelques têtes.

5. La Tour de l'Eau

Dans l'ancienne Moïl, cette tour alimentait la ville en eau potable. Avec la malédiction, l'eau douce devint de l'eau salée absolument imbuvable. Si le liquide était resté potable, il aurait gelé; grâce au sel, l'eau est encore liquide. La tour en est remplie, de sa base, 150 mètres plus bas, jusqu'à 6 mètres au-dessous du pont le plus haut. Une épaisse couche de sel solidifié s'est formée au fond de la tour.

En raison de la nature magique de la construction, l'eau ne s'écoule pas dans le plan brumeux, par le bas. Cependant, tout aventurier suffisamment courageux pour nager aussi profondément (s'il est capable de respirer et de supporter la pression et le froid) risque de passer dans le Plan d'Énergie Négative. Une dernière note : les murs de la tour sont protégés contre la magie et il y a 45% de chances pour que toute énergie destructrice dirigée contre eux soit renvoyée au lanceur; faire un trou dans la tour, sous la surface de l'eau, n'est pas une mauvaise idée en soi mais elle n'est pas sans danger. Si l'on tente de dégager un passage au travers du sel, le dragon des océans de la salle 5.6 intervient pour mettre fin à cette folie le plus rapidement possible.

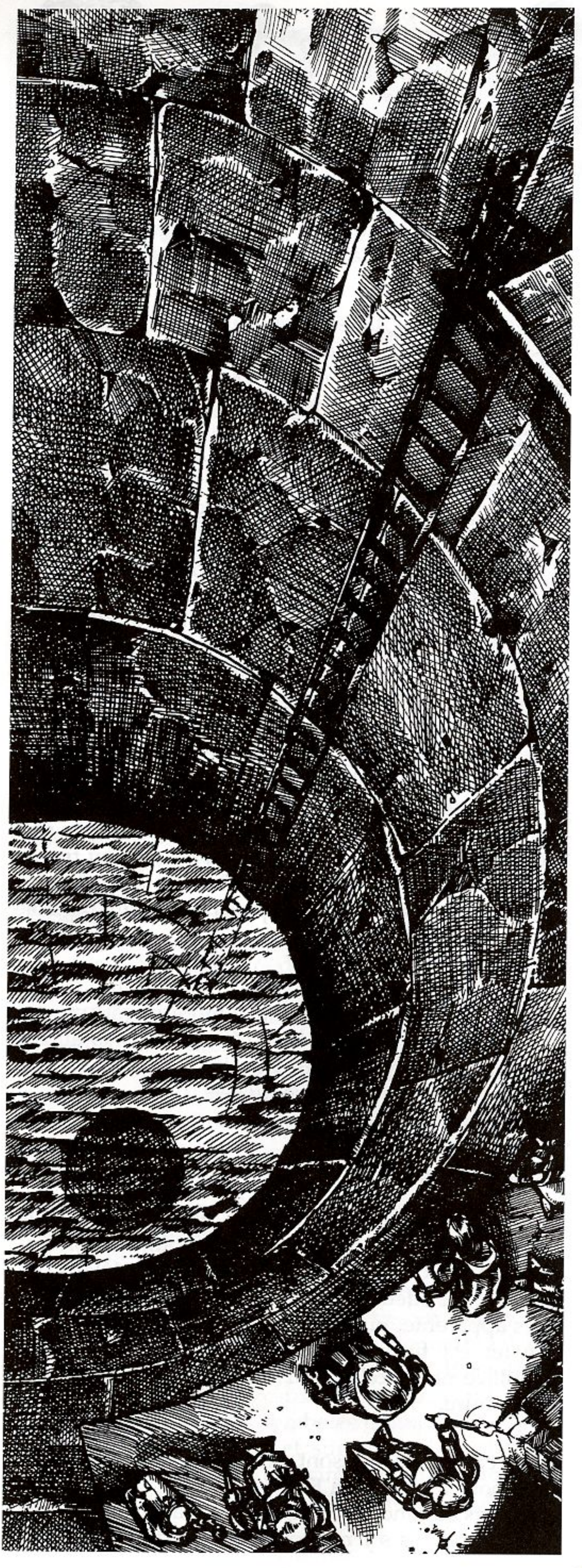
5.1 Entrée

Le pont s'arrête devant une sombre ouverture sur l'un des côtés de cette tour d'acier. Il n'y a aucun symbole, ni glyphe, au-dessus de l'entrée. Vous sentez l'odeur caractéristique du sel.

5.2 La mer verticale

Il n'y a ni pont ni sol au-delà de l'arche, juste le gouffre sombre de l'intérieur de la tour. Un son ressemblant à celui du clapotis des vagues s'élève des ténèbres. L'odeur de sel est forte ici et sa source n'est pas apparente. Juste à droite de l'arche, une échelle de fer est fixée sur le mur intérieur de la tour. Rouillée et descellée par endroits, elle permet de descendre.

Les eaux de la tour sont dangereuses; si la clef nécessaire pour atteindre la Forteresse de la Conclusion ne gisait pas au fond de l'eau, les PJ auraient été bien inspirés de ne pas s'y risquer. L'échelle de fer fixée à la



tour mène jusqu'à la surface de l'eau, 12 mètres plus bas, et s'enfonce sous la surface de 18 mètres supplémentaires. Même si elle a connu des jours meilleurs, l'échelle rouillée peut supporter le poids des PJ.

Outre les conditions et les dangers inhérents à l'eau (révisez la section du *Guide du Maître* consacrée au **combat sous l'eau**, p. 110), le groupe doit être préparé à résister au froid intense. La température de l'eau est en dessous de 0 °C et tout PJ qui n'est pas protégé contre le froid par magie sera, en quelques minutes, en hypothermie (il doit effectuer un jet de Constitution tous les rounds, avec une pénalité cumulative de -2 à chaque jet; un premier échec indique qu'il sombre dans l'inconscience, un second qu'il meurt).

L'échelle allait autrefois jusqu'au fond de la tour; aujourd'hui, elle s'arrête sur une épaisse surface (de 15 mètres d'épaisseur) constituée d'un solide amas de sel qui, à cette profondeur, forme une corniche sur le pourtour de la tour. Le sel a été aggloméré ici par un serviteur d'Acérérak, le dragon des océans qui garde la clef libérant le fantôme volant dans la salle 16.7.

Au pied de l'échelle, ceux qui ont une vision limitée peuvent croire qu'ils ont atteint le fond de la tour. Cependant, s'ils se dirigent vers le centre, ils arrivent au bord d'un autre gouffre. De cette plate-forme de sel, on y aperçoit une grande caverne située 6 mètres en dessous de la croûte de sel (comme cela est illustré sur la **Carte 6**).

5.3 Caverne sous-marine

L'eau froide et trouble semble absorber la chaleur de vos corps et toute lumière environnante. Devant vous, le sol blanc s'ouvre sur un autre gouffre s'enfonçant encore plus profondément dans la tour inondée. Quand vous regardez dans cet abîme, vous apercevez ce qui semble être l'entrée d'une grande caverne creusée dans le sel cristallin.

C'est l'entrée de la tanière du dragon des océans; consultez la **Carte 6** pour situer les salles numérotées. La tanière est creusée dans l'amas de sel qui s'est déposé au fond de la tour.

5.4 Grotte de sel

Le tunnel s'ouvre dans une grande caverne engloutie. Vos lumières se reflètent à peine sur les parois de sel gris. Cependant, le mur nord semble être constitué de fer rouillé. D'étranges glyphes y sont maladroitement gravés.



Les glyphes murales forment une variante du sort de magicien du 8ème niveau *symbole*. Acérérak les a lui-même inscrits et, si on les lit, une puissante *dissipation de la magie* (lancée au 20ème niveau) affecte tous ceux qui se trouvent dans la grotte. Les sorts et les effets semblables à des sorts protégeant du froid ou permettant de respirer sous l'eau disparaissent si le jet de dissipation de la magie (à effectuer pour chaque sort) est réussi. Toutes les sources magiques de lumière (ainsi que les autres sorts en activité et les potions des PJ) sont affectées. Si les PJ n'ont pas d'autres ressources (des sorts ou quelques charges supplémentaires), ils risquent de mourir gelés et/ou noyés.

5.5 Cul-de-sac

Le tunnel s'élargit jusqu'à une autre caverne de sel. Au premier abord, la pièce semble vide mais, soudain, vous apercevez deux squelettes à moitié emprisonnés dans les murs de sel. Un de leurs bras pointe, presque de manière accusatrice, vers le plafond de la grotte.

Montrez aux joueurs l'illustration #32. Peu d'aventuriers, à part les PJ et Desatysso, ont réussi à aller aussi loin dans la véritable tombe d'Acérérak; les deux squelettes dans le sel prouvent que d'autres ont réussi à parvenir au moins jusqu'ici.

Ces deux pauvres diables se sont noyés quand le symbole de dissipation de la magie a annulé les sorts qui leur permettaient de survivre dans ces profondeurs. Malheureusement pour eux, ils s'étaient aventurés seuls dans les cavernes de sel. Ainsi, quand leur magie a pris fin, leur vie s'est également arrêtée. Ils tentèrent désespérément de trouver de l'air et un abri dans cette pièce. Le dragon des océans de la salle 5.6 s'est emparé de leurs biens et s'est nourri de leur chair pour varier un peu ses repas. Il a laissé leurs dépouilles ici pour que sa caverne personnelle reste propre.

Les ossements se désagrègent au moindre examen. Ceux qui réussissent un jet de Sagesse, avec une pénalité de -4, pourront remarquer que les fragments d'os semblent rongés par un acide (la salive du dragon). Il n'y a rien d'autre ici.

5.6 Tanière du dragon des océans

Le tunnel s'enfonce au travers du sel puis débouche dans une très grande caverne. Contrairement aux autres grottes que vous avez traversées, celle-ci est occupée : sur un étincelant amas de gemmes, de pièces, de sculptures et d'autres trésors, est vautrée une bête massive de 15 mètres de long ! C'est un serpent colossal, doté de deux nageoires sur son épaisse partie centrale. Sa tête monstrueuse est indéniablement draconique et ses crocs démesurés donnent l'impression qu'il grimace, bien que ses yeux soient clos et qu'il semble dormir. Sa peau est rugueuse et tachetée. Ses écailles ne couvrent pas tout le corps et sont de tailles irrégulières. De gros amas de sel sont incrustés sur sa peau. Toutes les trente secondes, un flot de bulles jaillit de ses naseaux démontrant qu'il s'agit d'une créature vivante. La queue du serpent est enroulée autour d'un pilier de sel. Au sommet du pilier, une clef brille d'une lueur argentée.

Montrez aux joueurs l'illustration #33. Le dragon des océans n'a pas été dérangé depuis deux décennies. Il passe ses années à dormir, absorbant par la peau le sel qui lui permet de survivre.

La clef indispensable aux PJ est posée sur un petit pilier de sel. Ce ne serait pas une mauvaise stratégie de s'emparer de la clef dans la plus grande discrétion et de filer rapidement. Il faut, pour cela, réussir un jet de Déplacement Silencieux (ceux qui n'ont pas cette capacité ont 5 % de chances d'y parvenir, plus d'éventuels modificateurs dus aux races). Si la tentative échoue, le dragon s'éveille. Inutile de dire que c'est un gardien des plus agressifs.

Même si les PJ réussissent à s'emparer discrètement de la clef, la bête finit par s'éveiller quand quelqu'un entre dans sa tanière. Lancez 1d20, le dragon s'éveille au bout d'un nombre de rounds correspondants (au début du round), après l'entrée du premier PJ dans sa grotte. Suivez minutieusement la progression des PJ dans les cavernes de sel; il y a de fortes chances pour que le dragon s'éveille et se lance à leur poursuite s'ils sont encore sous l'eau à ce moment-là.

Si le combat est inévitable, le dragon est un adversaire redoutable. Outre sa terrible mâchoire, il peut souffler un nuage alcalin, constitué de sel et de salive, qui brûle comme de l'acide. Le nuage a une longueur de 27 mètres et un diamètre de 13 mètres. De plus, le dragon peut lancer le sort *flèche acide de Melf*, trois fois par jour, comme un lanceur de sort du 15ème niveau.

Si le dragon des océans est vaincu, les PJ peuvent fouiller ses possessions. Puisque le monstre ne peut respirer hors de l'eau, il n'a pas pu constituer un énorme tas de trésors. Il a d'abord fabriqué un monticule de sel sur lequel il a répandu ce qu'il a pu trouver. On peut y découvrir : 3456 pièces d'argent, 1674 pièces d'or, 356 pièces de platine de Moïl, 53 gemmes (36 x 10



po, 13 x 100 po, 3 x 500 po, 1 x 1000 po), plusieurs objets d'art totalement détériorés, une *potion de hâte*, une *potion de clairvoyance*, une *huile de maladresse*, 3 *potions de grands soins*; 5 étuis à parchemins dont le contenu est détruit; un *bouclier* +2, une *corde d'enchevêtrement*, un *manuel d'agilité* (détruit), un *marteau des nains* +3, une *broche mortelle* et un *sceptre de résurrection* avec 7 charges.

La clef sur le pilier de sel est en argent et dégage une lueur argentée. Elle est nécessaire pour la salle 16.7 de la Tour de Glace Noire. Elle est indestructible et enchantée pour se téléporter automatiquement sur le pilier de sel au bout de 30 jours.

Dragon des océans : CA -1; VD Ng 9; DV 17; pv 102; TAC0 3; #AT 1; Dég 4d10 (morsure); AS souffle une fois tous les 3 rounds, *flèche acide de Melf* 3x/jour (au niveau 15, dégâts 2d4 pendant 6 rounds), pénalité de -1 au jet de surprise des adversaires; DS immunisé contre le poison et l'acide, bonus de +2 aux jets de surprise; RM 20 %; TA É; NM champion (15); Int faible (7); AL CN; PX 10000.

Notes : son souffle est un nuage d'acide ayant une longueur de 27 mètres et un diamètre de 13 mètres. Il inflige 7d4+7 points de dommages. Un jet de sauvegarde contre les souffles permet de réduire ces dommages de moitié.

5.7, 5.8 Entrées

Le pont s'arrête devant une sombre ouverture sur l'un des côtés de cette tour en acier. Il n'y a aucun symbole, ni aucun glyphe, au-dessus de l'entrée. Vous sentez l'odeur caractéristique du sel.

Voir **5.1** pour les détails.

6. La Tour de la Discipline

Les policiers, bourreaux, magistrats et tortionnaires moilians étaient autrefois hébergés dans cette tour. Comme certaines de ces professions peuvent le laisser supposer, la justice était violente et arbitraire, ce qui n'est pas étonnant pour une société vénérant Orcus. Ceux qui étaient conduits ici, même pour de simples "interrogatoires de routine", en sortaient très rarement. C'est la politique froide et cruelle de la Tour de la Discipline, combinée aux multiples diktats impies provenant de la Tour d'Orcus (rebaptisée Tour du Déchu juste avant la malédiction), qui suscita l'organisation qui finit par ériger la Tour du Matin (Tour 2).

Consultez **2. La Tour du Matin, p. 58**, pour les étages qui ne sont pas décrits. Un seul niveau de cette tour, auquel on accède par un pont intermédiaire, est détaillé sur la **Carte 7**. Là où le pont brisé (Zone 10) est relié à la tour se trouve un trou béant irrégulier. Si les PJ réussissent à atteindre cette ouverture, ils découvrent que cet édifice est creux au-dessus, alors que, 12 mètres plus bas, une surface plane (le toit de l'étage encore intact) est couverte des débris des autres niveaux.

6.1 Entrée

Le pont mène à une ouverture obscure sur le côté d'une tour de pierre et d'acier. Des symboles sont inscrits sur une plaque métallique au-dessus de l'entrée.

Les symboles signifient, en moilian : "Tour de la Discipline".

6.2 Salle d'exécution

Les murs de cette longue salle vaguement triangulaire sont décorés par des haches de bourreau croisées, tous les 3 mètres. Le sol est couvert de morceaux de chaises en bois et d'autres tas de débris.

Au nord-est de la pièce, il y a un bloc de pierre avec de nombreuses entailles sur le dessus. Derrière le bloc, menaçante, se tient une silhouette humanoïde dont le visage couvert d'une cagoule serre dans ses mains gantées une sinistre hache de bourreau.

Montrez aux joueurs l'illustration #34. Cette pièce servait aux exécutions publiques des criminels (in) justement condamnés. Une exécution publique était considérée comme un grand spectacle mais, en raison du nombre limité de chaises, le prix d'entrée était élevé. L'infatigable demos magen (voir **salle 7.5** pour plus de détails sur les magens) ratait rarement son coup à moins qu'on le lui demande, pour le spectacle.

Le demos (une version un peu plus robuste que la normale) est toujours présent, bien que les lois et les magistrats soient depuis longtemps tombés en poussière. Il ne répond à aucun autre nom qu'à celui de "bourreau" et il est devenu un peu fou sans contact régulier avec les humains. Quand les PJ entrent pour la première fois, il ne bouge pas, trop surpris de voir des "clients" potentiels. Après quelques secondes, cependant, il utilisera joyeusement sa *cagoule du bourreau* pour ordonner, par magie, à un PJ choisi au hasard de mettre sa tête sur le billot. S'il réussit, il ne perd pas de temps et coupe la tête de l'infortuné avec sa *hache du bourreau de Moil*.



En plus des objets magiques qu'il utilise, le demos porte une grande clef d'obsidienne autour du cou. Cette clef ouvre la porte permettant d'accéder aux cellules en 6.4.

Bourreau, demos magen amélioré : CA 0; VD 12; DV 8; pv 56; TAC0 9 (avec sa *hache du bourreau de Moïl*); #AT 1; Dég 1d8+3 (*hache du bourreau de Moïl*); AS immunisé contre les sorts *charme*, *peur* et ceux affectant l'esprit; TA M; NM sans peur (20); Int moyenne (9); AL N; PX 420.

6.3 Interrogatorium Alpha

Au-dessus de cette porte ainsi que des trois portes suivantes, à l'est, est écrit en moilian, "Interrogatorium" suivi par une désignation : Alpha, Bêta, Céti et Delta. La seule pièce dont le contenu a survécu au transport de la cité est la salle Alpha.

Une complexe construction de métal est posée contre le mur sud. D'un volume de 27 mètres cubes, elle ressemble à une structure sphérique creuse, avec une multitude de facettes délimitées par des barres de fer de 1 mètre. Suspendu au centre de cet assemblage de métal, il y a une sorte de grand cocon fait de toiles d'araignées gelées. Des centaines de filins partent du cocon dans toutes les directions et sont fixés à la structure métallique. On ne peut voir ce que contient ce cocon, cependant il mesure environ 1,80 mètre de long et son diamètre est de 60 centimètres.

Dans la Tour de la Discipline, les interrogatoires et les tortures étaient l'œuvre de tanar'ris envoyés par les prêtres de la Tour du Déchu. Ces agents très spéciaux du clergé étaient particulièrement doués; le simple fait de les apercevoir permettait souvent d'arracher une confession. Certains soutenaient que les tortures qu'imaginaient les prisonniers fous de terreur étaient pires que celles que pouvaient inventer les tortionnaires. Cependant, quand le tortionnaire était un tanar'ri venu des plans inférieurs, l'imagination des prisonniers était loin de pouvoir concevoir ce que signifiait véritablement la douleur insondable. Inutile



de dire que tous ceux qui étaient conduits dans un interrogatorium avouaient tout et n'importe quoi, même s'ils étaient innocents ; ces quatre pièces étaient parmi les plus redoutées de la cité qui vacillait déjà au bord d'un véritable abîme.

Le prisonnier qui est encore sur la machine d'interrogatoire a été tué par un procédé particulièrement démoniaque, dont les toiles font partie, avant que la malédiction s'abatte. Il n'est donc pas devenu un zombie moilian. Si les PJ coupent les toiles et dégagent le contenu du cocon, ils découvrent un corps parfaitement conservé. Il ne porte qu'un pagne et une chaîne de cuivre autour du cou. Une petite fiole de cuivre est attachée à la chaîne. On peut l'ouvrir facilement et trouver à l'intérieur un petit papier avec, écrit en moilian "Interrogatoire jusqu'aux aveux". La fiole contient le message des magistrats scellant le destin du prisonnier ; malheureusement, celui-ci est mort sous la question.

6.4 Poste de contrôle des cellules

Le mur séparant les cellules et l'Afflictionaria (salle 6.7) du reste de la tour est constitué de fer de 1,30 mètre d'épaisseur, enchanté pour empêcher qu'on le traverse par magie ou qu'on le détruise. On ne peut le franchir que par le portail d'obsidienne menant en 6.4. Cette porte est sculptée pour représenter un énorme visage en train de hurler. Elle est en pierre et ne peut être franchie par magie (*téléportation, porte dimensionnelle, passe-murailles*) ou détruite par des sorts (*désintégration, transmutation de la pierre en boue*, etc.). Dans la bouche ouverte du visage, on peut apercevoir un trou de serrure mais son mécanisme empêche de voir au travers. La clef d'obsidienne du bourreau déverrouille la porte. Si on tente de la crocheter (-20 %), il faut être rapide ; que le jet soit réussi ou non, il faut effectuer un jet de sauvegarde contre les souffles quand la bouche de la porte se referme brusquement. Si le PJ rate son jet de sauvegarde de 1 à 5 points, il perd 1d6 points de vie. S'il le rate d'au moins 6 points, il perd 1d6 points de vie et une de ses mains a été tranchée par la bouche de pierre ! Si les PJ réussissent à ouvrir la porte, lire le texte suivant :

Une rangée de portes de cellules s'étend vers la gauche, le long d'un couloir légèrement courbe. Les barreaux de chaque porte sont noirs et semblent absorber la lumière. Le long du mur nord, on aperçoit une fresque murale couverte de givre. La fresque est un peu abîmée, elle représente des êtres démoniaques assis autour d'une table extrêmement longue et qui préparent chacun un être humain (ou une partie d'être humain) pour un immense festin. Des lumières aux teintes variées filtrent par intermittence de nombreuses cellules, projetant les ombres des barreaux sur le mur renforcé, dans un étrange ballet de lumières et de ténèbres ; les silhouettes dépeintes sur la fresque semblent animées.

C'est l'un des secteurs isolés de la Tour de la Discipline où étaient enfermés les criminels et ceux attendant d'être jugés. L'autre côté de la porte menant dans cette pièce est aussi sculpté d'un visage hurlant. Si les PJ ne précisent pas qu'ils maintiennent la porte ouverte, elle se referme et se verrouille. La difficulté pour crocheter la serrure et les risques que cela comporte sont les mêmes que ci-dessus.

Sur le mur extérieur qui fait face aux cellules, la fresque a été peinte par un ancien maître de Moïl. Peuple sadique, les Moilians ne pouvaient s'empêcher de tout faire pour accroître la peur et le désespoir de ceux qui étaient emprisonnés ici ; l'horrible réalisme de cette fresque avait pour but de terroriser les prisonniers.

Depuis la malédiction, la fresque a peu à peu été baignée d'énergie maléfique. Tout PJ qui l'examine de bout en bout n'apprendra rien qui puisse l'aider dans sa quête mais son subconscient risque d'enregistrer toute une pléiade d'images immondes ; c'est pour cela qu'il doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie, avec une pénalité de -2. En cas d'échec, il fait des cauchemars affreux toutes les nuits pendant cinq nuits, est incapable de mémoriser des sorts et subit une pénalité cumulative de -1 à son TAC0, ses jets de sauvegarde et ses jets de caractéristiques, en raison de la fatigue. Un sort de *délivrance de la malédiction* efface les images du subconscient du PJ et lui permet de bien dormir. Par contre, il ne récupère pas le repos perdu. Il devra se reposer complètement pendant 8 heures pour annuler les pénalités.

Toutes les cellules sont vides et on n'y voit que les silhouettes de zombies moilians recrutés par Acérérak (exception faite des salles 6.5 et 6.6). Sur le mur du fond de chaque cellule est fixé un cristal de la taille d'une paume, d'où émane une lumière stroboscopique aux multiples teintes dont l'effet désorientait n'importe quel prisonnier au bout de quelques jours ; encore un exemple du sadisme des Moilians avant leur chute.

Les cellules sont verrouillées ; la clef du bourreau permet de les ouvrir toutes. Leurs barreaux sont en fer et recouverts d'un vernis magique qui donne l'impression d'absorber la lumière. De plus, le simple fait de le toucher fait horriblement mal et peut absorber la Force. Un personnage qui reste en contact avec un



barreau pendant 1 round entier perd 1d4 points de Force et ressent une terrible souffrance. Quiconque voit sa Force réduite à 0 s'évanouit pendant 1d4+4 rounds. La perte de Force n'est que temporaire; le personnage regagne 1 point par round. Cet enchantement était particulièrement efficace contre ceux qui voulaient tester la résistance des grilles. Si les PJ réussissent à retirer une barre d'une grille, l'enchantement se dissipe en 1 tour.

6.5 Cellule sombre

Contrairement aux autres cellules que vous avez vues jusqu'à présent, l'intérieur de celle-ci est plongé dans l'ombre. La lumière des autres cellules, qui se réfléchit sur le mur abominable, ne suffit pas à percer ces ténèbres.

Les PJ qui éclairent la cellule constatent que le cristal sur le mur du fond est brisé. De plus, il semble qu'il laisse s'écouler une substance noire semblable à une huile épaisse. Une flaque de cette substance recouvre tout le sol. Seul, un petit rebord l'empêche de se déverser dans le couloir.

Si des aventuriers plongent un objet dans la substance, ils peuvent obtenir un échantillon de cette espèce de mélasse plus noire que la nuit. Le produit est épais, collant et légèrement acide. En contact avec la chair, il inflige 1 point de dommages par tour.

Chaque cristal était *maudit* pour sécréter une telle substance s'il était brisé, afin de punir le prisonnier un peu trop agité. Tout prisonnier qui brisait un cristal était "autorisé" à récolter les fruits de son travail et à être dissous lentement et douloureusement au fur et à mesure que le fluide se déversait dans la cellule. Un cristal brisé hors d'une cellule ne génère pas cette substance en raison de la nature limitée de la malédiction.

6.6 Occupée!

Il n'y a pas dans cette cellule l'habituelle silhouette humanoïde dessinée dans le givre; en fait, quelqu'un est attaché en croix au mur, sous la lumière. Il semble qu'il s'agit d'une femme vêtue d'une ample robe brune et dont le visage est couvert d'une cagoule de cuir, attachée par une chaîne d'argent autour du cou. Elle ne bouge pas et sa tête est penchée en avant sur sa poitrine.

Montrez aux joueurs l'illustration #35. La prisonnière est Isafel, l'une des quelques anciennes servantes d'Acérérak. Elle a été recrutée pour ses connaissances et ses capacités spéciales; c'est une méduse. Malheureusement, la demiliche a peu de patience pour les petites manies des vivants, même celles d'une méduse. Au premier prétexte, il l'a emprisonnée dans cette cellule, décrétant qu'elle serait isolée dans les ténèbres jusqu'à ce qu'elle apprenne l'humilité. Étant une créature surnaturelle, elle a pu résister aux privations (bien que ce soient ses objets magiques qui lui aient véritablement permis de survivre).

Dès qu'elle entend le groupe arriver, elle lève la tête et crie dans la langue commune : "Acérérak, êtes-vous finalement venu me libérer de ces liens glacés? J'ai appris l'humilité et je vous servirai loyalement! Je vous supplie de me relâcher!" Les PJ savent que la voix est celle d'une femme.

S'ils lui parlent, elle se montre tout d'abord confuse mais se rend très vite compte que ce ne sont pas des serviteurs de la demiliche. Elle tente alors de les convaincre de la relâcher, en disant que la cagoule l'étouffe et qu'ils doivent la laisser partir. Elle prétend détester Acérérak et promet de tout dire si on la libère de ses liens. Elle demande à ce qu'on détache tout d'abord ses mains, pour retirer elle-même la capuche de son visage. N'étant pas folle, elle ne révèle pas qu'elle est une méduse; elle a l'intention d'attaquer les PJ pour prouver sa loyauté à Acérérak. Si sa cagoule est retirée, elle tente de les pétrifier.

Isafel a encore sur elle les affaires personnelles qu'elle possédait quand Acérérak l'a emprisonnée. Elle porte à l'un de ses doigts un *anneau de chaleur* et, sur un doigt de l'autre main, un anneau en or (150 po). Dans une bourse à sa ceinture, on peut trouver quatre bâtonnets d'encens, deux dés en ivoire, un estomac pétrifié magique et un cœur pétrifié magique (il faut réussir un jet de Sagesse, avec une pénalité de -6, ou un jet de compétence soins pour identifier les deux organes). Ces deux derniers objets sont gravés de motifs bizarres (voir **salle 19 de la Forteresse de la Conclusion, p. 126** pour les détails de leur origine). L'estomac a les mêmes capacités qu'un *anneau de subsistance* et le cœur, celles d'un *anneau de régénération*, pour celui qui les a sur lui.

Isafel, méduse : CA 5; VD 9; DV 6; pv 40; TAC0 15; #AT 1; Dég 1d4 et poison (morsure de serpent); AS pétrifie par le regard (portée 9 m), cheveux constitués de serpents venimeux, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir; TA M; NM élite (14); Int haute (12); AL LM; PX 2000.



6.7 Afflictionaria

Les murs de cette longue pièce vaguement triangulaire sont nus mais elle est pleine d'appareils bizarres, deux douzaines en tout. Chaque appareil est différent et semble conçu pour immobiliser un individu de taille humaine. Certains peuvent immédiatement être identifiés comme des instruments de torture. Il y a une table d'élongation, une table sur laquelle est fixée une paire de bras mécaniques dotés de rasoirs et de pinces, un harnais d'acier suspendu au-dessus d'un feu, une vierge de fer et un fauteuil équipé d'instruments pour écraser la tête, les pieds et les mains. Ce ne sont que quelques exemples de ce qui se trouve dans la pièce. Un des appareils, vers le centre, est occupé.

Une des sentences rendues par les magistrats moilians (en fait, la sentence la plus courante) était celle de l'affliction (en d'autres termes, la torture). De cette manière, les citoyens ayant des dons ou des connaissances précieuses pour la société échappaient à la hache du bourreau s'ils avaient commis des actes "douteux" (douteux selon les lois arbitraires de la ville, bien entendu).

Si les PJ veulent dresser la liste de tous les appareils démoniaques de cette salle, vous pouvez en faire le détail. Mais notez qu'il est souvent suffisant d'évoquer quelques objets disparates posés sur une table, près d'un fauteuil équipé de liens : par exemple, un entonnoir, deux petites boules de métal, une peau de chat. Les joueurs imagineront pour ces objets des utilisations beaucoup plus horribles que ce que vous pourriez clairement définir.

Vers le centre de la pièce, une forme momifiée est attachée par des liens de cuir craquelés à une grande roue de fer verticale. La roue tourne toute seule avec une bonne poussée. Tout près, sur un plateau, sont disposés une longue plume, un papier très abrasif, un soufflet et un récipient plein de sable. Une fiole de cuivre est accrochée au cou du supplicié, elle contient un morceau de parchemin avec, écrit en moilian : "Absous" ; le tortionnaire a apparemment choisi de ne pas en tenir compte.



7. La Tour de la Santé

Les malades et les infirmes de Moïl fréquentaient autrefois cette institution pour se remettre des différents maux de la vie ou des combats. Dans la Cité Qui Attend, cette tour n'est plus un havre pour les malades et les nécessiteux ; la malédiction a déformé le bâtiment et ce qu'il contient ; c'est aujourd'hui un endroit particulièrement malsain.

Consultez **2. La Tour du Matin, p. 58**, pour toute information sur les autres niveaux de la tour et les salles qui ne sont pas numérotées. Seuls deux niveaux sont détaillés sur la **Carte 7**, le Niveau 1 (relié au pont le plus haut) et le Niveau 2 (relié au pont le plus bas). Le niveau qui se trouve entre ces deux étages est inaccessible, la seule entrée étant une arche sur le côté sud-est, là où un pont était autrefois relié, à l'ouest, à une tour aujourd'hui disparue. Quoi que fassent les PJ, ils ne trouveront aucune autre entrée pour accéder aux autres étages.

7.1 Entrée

Au-dessus de l'arche d'entrée une image est gravée dans la pierre : une silhouette humanoïde enveloppée de bandages, avec deux serpents entrelacés, dont les têtes se font face au-dessus d'une sorte de momie.

C'est l'entrée de la Tour de la Santé ; le symbole au-dessus de l'arche est celui de la médecine. C'est une sinistre version du caducée et les PJ qui identifieraient ce signe feraient bien de noter ce que cela présage.

7.2 Vestibule

Cette grande salle s'étend sur une partie de la périphérie de la tour. Sur le mur est, trois grandes fenêtres laissent filtrer la lumière des éclairs. Le sol est jonché de débris de bancs et de chaises ; un comptoir de pierre, qui semble avoir mieux résisté, court le long du mur courbe à l'ouest. Sur le comptoir, le sol, les murs et même le plafond, des liasses et des liasses de papiers sont couvertes de gel. Près de la porte ouest, on distingue la marque d'un corps humanoïde dans la glace.

Il n'y a pas grand-chose d'intéressant ici. Les papiers sont à peu près tous moisis et, les PJ qui mettent la main sur des documents déchiffrables ne découvrent que des notes médicales concernant les anciens citoyens de Moïl.

7.3 Salle du soleil

Une partie du mur concave sud-est donne sur l'extérieur de la tour et offre une vue imprenable sur le ciel sinistre de la cité. Des fauteuils de relaxation sont disposés de manière à se trouver dans la meilleure position pour être baignés par la lumière qui passe au travers de la vitre. Mais le gel qui les recouvre prouve qu'ils n'ont pas été utilisés depuis très longtemps.

Sur deux des fauteuils les plus à l'ouest, dorment deux zombies moilians. Des PJ observateurs pourront probablement les éviter ; cependant, il leur faudra les affronter pour accéder au couloir ouest, à partir de cette salle.

Zombie moilian (2) : CA 6 ; VD 9 ; DV 9 ; pv 0 (31, 29 maximum) ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (poings) ; AS absorption de la vie, froid ; DS régénération ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int faible (5) ; AL CM ; PX 4 000.

Notes : voir **2.5** ou la description du zombie moilian dans le livret **Cartes et Monstres** pour les détails concernant leurs pouvoirs.

7.4 Salle de convalescence

Contre le mur opposé, il y a un lit dont l'armature est en acier. Les couvertures dissimulent une forme humanoïde. Une armoire s'est effondrée au centre de la pièce et s'est brisée ; des débris de bois sont éparpillés au sol. Un miroir est lui aussi tombé par terre projetant des éclats de verre parmi les morceaux de bois. Comme partout ailleurs, le gel recouvre tout.

C'était une des nombreuses salles de la tour qui accueillaient les malades (tout du moins ceux qui pouvaient payer de tels traitements). La silhouette dans le lit n'est que le squelette d'un patient mort avant la malédiction et qui a donc eu la chance de ne pas devenir zombie. En fouillant les restes de l'armoire, on peut trouver des robes gelées. Il n'y a rien d'intéressant pour les PJ.

7.5 Salle de convalescence occupée

Contre le mur opposé, il y a les restes d'un lit avec une armature de fer. Le matelas est en lambeaux et les couvertures ont disparu. Une armoire est



presque entièrement pulvérisée ainsi que ce qui devait être un miroir. Au milieu de ce foutoir, est prostrée une jeune femme portant une robe grise et un long manteau blanc. Sa peau est blême et ses cheveux blond platine. Elle se tient la tête dans les mains comme si elle souffrait.

Montrez aux joueurs l'illustration #36. L'être qui se trouve devant les PJ est un magen (cela se prononce "MAY-jen; les magens sont décrits dans MYSTARA® MONSTROUS COMPENDIUM® Appendix) spécialisé dans la médecine. Les magens sont des êtres créés par un processus biomagique très complexe, à partir d'une sorte de gélatine saturée de sorcellerie introduite dans un moule de forme humanoïde (si un magen est tué, son corps se dissout soudain dans une explosion multicolore de feu et de fumée). Ce sont des êtres semblables aux golems mais ils sont plus intelligents que leurs brutes de cousins. Les magens ont plus ou moins une apparence humaine, selon le moule utilisé pour les fabriquer; bien qu'ils possèdent un semblant de personnalité, leurs motivations et leurs objectifs dépendent de ce pourquoi ils ont été créés.

Pour la Tour de la Santé, les Moilians ont conçu une grande quantité de magens médicaux, les "médrons", chargés de veiller sur leur santé. En plus de leurs autres immunités et pouvoirs, tous les médrons peuvent utiliser un *soin de blessures légères* trois fois par jour. Ils ont également les compétences soins et herboristerie au niveau 15. Enfin, pour leur faciliter la tâche, les medrons sont extrêmement forts (Force 18/76).

Si les PJ ne prennent pas la précaution d'ouvrir la porte de cette salle silencieusement, le médron lève la tête et, d'une voix pleine d'espoir, dit en moilian : "Bonjour ! Est-ce que vous vous sentez mal ? Je suis un médron totalement opérationnel. Je peux vous aider à vous soigner. Cela fait si longtemps que je n'ai pas vu d'êtres vivants !"

Le médron se nomme Cyndia et, s'ils réussissent à lui parler, les PJ peuvent découvrir qu'il s'agit d'une création magique conçue pour soigner toutes les blessures apparentes. Si les aventuriers indiquent qu'ils sont blessés, Cyndia les conduit vers la salle 7.11. Si un PJ est sérieusement blessé, elle insiste pour le conduire vers un des blocs opératoires (salle 7.12) où il pourra être examiné par le Dr Tarr. Elle propose de porter le personnage blessé dans ses bras frêles mais incroyablement puissants.

Puisque les PJ sont les premiers êtres vivants qu'elle voit depuis des années, Cyndia, quoi qu'ils en pensent, veut les accompagner pour veiller sur leur santé. Elle ne serait pas de trop, surtout pour ses connaissances médicales et ses soins magiques. D'un autre côté, elle fait confiance à tous les appareils encore en fonction dans la Tour de la Santé. Elle n'a pas d'armes mais, si on lui en donne une, elle l'utilise pour se défendre. Cependant, elle ne blessera jamais un être vivant. La santé des PJ lui tient véritablement à cœur mais les changements survenus dans la cité depuis la malédiction peuvent la conduire à prendre des décisions dangereuses (la plupart des produits de l'entrepôt médical sont périmés et le Dr Tarr est devenu un psychopathe lunatique). Sa connaissance de la ville ne dépasse pas d'un millimètre les murs de la Tour de la Santé.

Cyndia, médron magen : CA 3; VD 12; DV 5; pv 40; TAC0 15; #AT 1; Dég par arme (+4 grâce à sa Force exceptionnelle); AS immunisée contre les charmes, la peur et les sorts affectant l'esprit, *soins des blessures légères* trois fois par jour; TA M; NM sans peur (20); Int moyenne (9); AL N; PX 175.

7.6 Salle des diagnostics

Cette très grande salle, presque triangulaire, contient un cylindre de fer soutenu par une large base de pierre. Le cylindre long d'au moins 9 mètres a un diamètre de 3 mètres. On peut voir, sur l'extrémité de l'appareil faisant face à la porte, une sorte d'écoutille de 1 mètre de diamètre dont le panneau de fermeture pend sur ses gonds. Sous cette ouverture, le sol est couvert de petits fragments de métal de toutes les tailles et de toutes les formes. Un morceau plat et carré ressemblant à du cristal est fixé juste au-dessus l'ouverture. Le cristal est noir et fissuré.

Cet appareil permettait aux médecins et aux médrons moilians de diagnostiquer les maladies et les blessures. L'ouverture de 1 mètre de diamètre donne sur un tube de la même taille, dans lequel est glissée une petite plate-forme sur roulettes de 2,10 mètres. On aidait le patient à s'installer sur la plaque en passant par l'ouverture, avant de refermer le sas. Puis la plateforme était introduite dans le cœur de la machine et le patient magiquement paralysé pour éviter tout mouvement involontaire susceptible de troubler le diagnostic. Le cristal s'éclairait alors et projetait la silhouette du malade qui s'illuminait de codes de couleur pour indiquer différentes maladies, blessures et infirmités, même mentales. De plus, la machine fournissait son propre diagnostic en éclairant chaque blessure à



tour de rôle. Après l'examen, le patient ressortait du tube débarrassé de la paralysie.

C'est ainsi que l'appareil fonctionnait. Aujourd'hui, il est devenu quelque peu dangereux. Si Cyndia (salle 7.5) est avec les PJ, elle tente de convaincre ceux qui sont blessés de subir un examen. Même si les aventuriers ont déjà eu affaire à des instruments médicaux défectueux dans la tour, Cyndia n'en tient pas compte, déclarant que ces petits incidents s'expliquent par leur méconnaissance du fonctionnement de ces appareils médicaux et termine par : "un bon examen ne peut que vous faire du bien… cela ne fait même pas mal !"

Tout PJ assez courageux (ou fou) pour entrer dans la machine et se mettre sur la plate-forme est automatiquement paralysé. La porte du sas craque et tente de se fermer mais sans succès. Malgré ce premier dysfonctionnement, la plaque s'enfonce de 4,5 mètres dans le tube, au travers d'une membrane qui empêche les personnes extérieures de voir le patient. Dans le réceptacle diaphane, deux senseurs renforcés d'acier s'approchent du corps du PJ. Ceux qui observent le cristal fissuré voient, pendant quelques instants, le corps de leur camarade blessé briller d'une lumière verte ou jaune. Soudain, la silhouette se convulse puis s'illumine entièrement de rouge. Malheureusement, les senseurs d'acier se sont approchés un peu trop du corps du patient (jet de sauvegarde contre les métamorphoses pour éviter de subir 4d10 points de dommages). Une voix sortie de la machine dit alors "ce patient a été écrasé et a besoin de soins médicaux immédiats". La plate-forme sort du réceptacle, éjectant sans délicatesse le PJ de la machine.

Si cela s'est passé en présence de Cyndia, elle crie et tente de le soulever pour le conduire le plus rapidement possible au Dr Tarr, dans la salle 7.12, ou pour le congeler en 7.10 s'il a été tué. Elle insiste pour que cela soit fait jusqu'à ce qu'on la menace.

7.7 Appareil

Une lueur verdâtre émane d'un containeur métallique bombé, de 1,5 mètre de diamètre à sa base, qui s'élargit jusqu'à atteindre 3 mètres de diamètre à son sommet. L'engin est haut de 3,5 mètres et couvert de petites bulles de verre. La plupart de ces protubérances luisent d'une lueur verte mais d'autres sont brisées et sombres. L'avant de l'appareil porte l'empreinte d'un corps humanoïde. Autrefois confortable, le revêtement en cuir matelassé recouvrant l'intérieur du réceptacle est aujourd'hui déchiré. Le reste de la salle est jonché de débris.

Montrez aux joueurs l'illustration #7. L'appareil de cette salle est une autre des merveilles de technomagie de Moïl ayant survécu au désastre : c'est un régénérateur de membres et d'organes. Quand cette machine était utilisée par une équipe complète de medrons magen, elle était assez fiable. Les démembrements n'étaient pas rares à Moïl, spécialement en raison de la coutume des trophées pratiquée par les vainqueurs d'un combat dans la Tour des Gladiateurs (tour 14). Cet appareil permettait aux Moilians suffisamment riches de récupérer leurs membres coupés.

Bien entendu, c'était à l'époque où les machines étaient régulièrement contrôlées et testées. Ses bobines enchantées, ses circuits thaumaturgiques et ses alternateurs ectodralics sont en triste état, principalement en raison du transfert de Moïl sur ce demi-plan, suivi de siècles d'abandon.

Si Cyndia (salle 7.5) est avec le groupe, elle cajole quiconque est amputé d'un membre (ou à qui il manque un œil) pour qu'il essaie la machine. Les PJ non mutilés n'activent pas l'engin s'ils se placent dans le réceptacle. Si un aventurier amputé s'y installe, l'appareil commence à vrombir tandis que les ampoules de verre changent de couleur et passent au jaune. Des huit bulles cassées jaillissent des étincelles et il s'en dégage une forte odeur d'ozone. La table ci-dessous indique les effets de la machine selon la Constitution du PJ. Vous pouvez choisir de lancer 1d20 à la place :

Constitution ou résultat de 1d20	Effet
1-6	Le sujet est tué à cause de la douleur engendrée par le processus, son membre n'a pas repoussé.
7-9	Le sujet sombre dans le coma pendant 1d4 jours, un membre ratatiné et inutile a repoussé.
10-14	Le membre a repoussé mais il a une conscience indépendante et tente de détruire son possesseur.
15-17	Un membre normal a repoussé.
18+	Le membre a repoussé et est doté d'une force surnaturelle ou d'une résistance aux blessures particulière ou d'un autre pouvoir de votre choix.

Si l'on brise 1d10 ampoules de verre, la machine est détruite et ne fonctionne plus.



7.8 Escalier

Un escalier de pierre en colimaçon de couleur blanc cassé mène aux étages inférieurs.

Cet escalier n'est pas piégé. Il descend sur 12 mètres et rejoint la salle 7.9. Notez qu'il ne permet pas d'accéder au niveau 2 qui n'est pas décrit et n'est pas accessible du niveau supérieur ou inférieur.

7.9 Escalier

Un escalier en colimaçon menant aux étages supérieurs est construit sur le côté de ce couloir.

Cet escalier n'est pas piégé. Il monte de 12 mètres et rejoint la salle 7.8. Notez qu'il ne permet pas d'accéder au niveau 2 qui n'est pas décrit et n'est pas accessible du niveau supérieur ou inférieur.

7.10 Congélateurs

Le sol de cette salle est couvert de 16 cuves de 1 mètre de diamètre. Elles sont remplies d'un fluide luminescent qui bouillonne et qui donne l'impression de déborder. D'étranges ombres projetées au plafond au-dessus de trois cuves semblent indiquer que quelque chose y bloque la lumière. Cette salle silencieuse est plus froide qu'ailleurs.

Ces cuves étaient autrefois enchantées et avaient le pouvoir de congeler et de conserver des Moilians en état critique ou mortellement blessés. Chacune de ces cuves est remplie, sur 3 mètres, d'un fluide magique extrêmement froid. Ceux qui devaient être congelés étaient simplement plongés dans le liquide. Un enchantement dans la pièce empêchait que leurs cellules soient endommagées. Malheureusement, cet enchantement n'existe plus, bien que les cuves soient encore remplies de fluide.

Trois d'entre elles contiennent des Moilians (qui ne sont pas devenus des zombies). Quand l'enchantement a disparu, ils sont morts et ne sont rien d'autre que de la viande conservée. Tout contact avec le fluide inflige 2d6 points de dommages par round ; un individu plongé dans une cuve est congelé (et mort) en moins de 1 round.

Les PJ magiquement protégés contre le froid peuvent effectuer un jet de sauvegarde contre les souffles, chaque round, pour éviter d'être instantanément congelés ; par contre, ils subissent tout de même 2d6 points de dommages par round. Chaque round, on peut tenter un jet de Dextérité ou de Force, avec une pénalité de -4, pour sortir de la cuve.

Si on retire du liquide d'une cuve, il se met à bouillir et s'évapore en 1d6 rounds.

7.11 Entrepôt médical

La porte de cette salle est fermée magiquement (comme avec un sort de *verrou du magicien* lancé au 12ème niveau). Elle ne s'ouvre qu'au contact d'un médron.

Il y a des étagères contre tous les murs et deux autres au centre de la pièce. Elles sont couvertes de toutes sortes de récipients mais le froid a gelé toutes les fioles, bouteilles, paquets et sacs. Ici et là, des bouteilles et des fioles se sont brisées par terre. Dans le coin sud-est, toute une étagère s'est effondrée. Son contenu n'est plus qu'un tas de verre, de céramique, de vêtements et d'os éparpillés dessous.

C'est ici qu'étaient entreposés bon nombre de médicaments et de drogues utilisés par les médrons pour soigner les citoyens de Moïl. Avec la malédiction, la plupart de ces produits très utiles sont devenus dangereux, si ce n'est mortels. Certaines substances, cependant, sont encore efficaces.

De manière très chaotique (ce qui est approprié pour un peuple vénérant le chaotique Orcus), aucun récipient n'est identique, que ce soit dans sa forme ou dans sa matière : on trouve des tubes en os, des pochettes en cuir, des cartons et des fioles de toutes les tailles et de toutes les formes. Aucune inscription ne distingue un produit d'un autre et, de plus, la plupart ont subi quelques altérations dus à la malédiction. Cyndia, si elle est avec les PJ, n'a pas plus de chances qu'eux de trouver des échantillons utiles. Si les aventuriers prennent des produits au hasard, consultez la table suivante.

Sous l'étagère renversée, il y a un zombie moilian qui s'éveille quand quelqu'un s'approche à moins de 6 mètres. Il a 23 pièces de platine de Moïl sur lui.

Zombie moilian : CA 6 ; VD 9 ; DV 9 ; pv 0 (37 maximum) ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (poings) ; AS absorption de la vie, froid ; DS régénération ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int faible (5) ; AL CM ; PX 4000.

Notes : voir **2.5** ou la description du zombie moilian dans le livret **Cartes et Monstres** pour les détails concernant ses pouvoirs.



Lancez 1d8 une première fois pour déterminer la consistance du produit et une seconde pour en déterminer les effets.

Consistance (1d8)

1	liquide incolore
2	liquide luminescent
3	poudre verte
4	champignons séchés
5	tablettes
6	sirop bleu
7	pâte dégageant une odeur âcre
8	liquides aux couleurs de l'arc-en-ciel

Effet (1d8)

1	*potion de vitalité*
2	poison de classe I (30 ou 15 points de dommages)
3	*élixir de santé*
4	*élixir de folie*
5	*élixir de jouvence*
6	fait vieillir celui qui l'utilise de 4d10 ans
7	*potion de grands soins*
8	fait perdre 1d4 points de vie de manière permanente

7.12 Salle d'opération du Dr Tarr

Le plafond de cette pièce est plus haut que celui des autres salles de la tour ; il disparaît dans l'ombre au bout de 9 mètres. Vous voyez une vingtaine de lits alignés sur deux rangées. Tous les lits sont impeccablement faits avec un oreiller blanc et un drap plié parfaitement. Soudain, une silhouette se détache de l'ombre au plafond et descend vers vous suspendue à une épaisse longe, comme une sorte de curieux serpent mécanique !

Montrez aux joueurs l'illustration #38. Cette chambre est le domaine d'un médron particulièrement modifié (voir **la description de Cyndia dans la salle 7.5, p. 79**) nommé Dr Tarr. Le bon docteur est accroché au plafond par un appendice de fer rouillé ectodraulique (liquide magique auto-pressurisant). Le plafond, situé à 12 mètres, est recouvert d'une grille sur laquelle se déplace le docteur (VD 9), ce qui lui permet d'avoir accès à n'importe quelle partie de la pièce et au couloir sur environ 6 mètres.

Le bras ectodraulique est relié à un module en métal sur lequel est fixé le torse humanoïde du docteur (le module de métal se trouvant à la place des jambes). Son visage blafard est surmonté de cheveux blond platine coupés en brosse et il porte une charmante barbiche blanche. En plus de ses deux bras apparemment normaux, plusieurs appareils prévus pour découper la chair sont fixés au module de métal, donnant au docteur l'aspect d'une horrible araignée métallique aux pattes repliées.

Cela fait très longtemps que le Dr Tarr n'a pas eu de patient. Puisque sa fonction principale est d'effectuer des opérations, ces longues années passées sans exercer l'ont un peu rendu fou. Ce qui n'est pas immédiatement évident quand on rentre dans la salle. En fait, il ressemble à un médecin tout à fait sérieux, n'ayant à l'esprit que la santé de ses patients. Avec son air bienveillant, il essaiera de persuader tous les PJ blessés ou malades de s'allonger sur un lit pour qu'il "puisse jeter un coup d'œil". Si Cyndia est avec le groupe, elle soutient le docteur de tout son cœur (cela devrait alerter les joueurs). Si un PJ est assez fou pour s'allonger, le Dr Tarr l'anesthésie instantanément, puis essaie de le garder indéfiniment. Quel que soit le temps qu'attendent les aventuriers, le Dr Tarr les abusera avec des détails techniques ("il a vraiment besoin de quelques jours d'observation et je n'ai pas terminé l'examen cellulaire!"). En fait, il tente de les convaincre de se mettre au lit pour qu'il les examine. Le Dr Tarr serait particulièrement heureux s'il pouvait anesthésier tous les aventuriers, pour exercer son talent sur chacun d'eux jusqu'à ce qu'ils meurent d'une complication ou d'une autre ("hum… j'ai transplanté cet organe une fois de trop. Tss, Tss.") ou de vieillesse.

Le chirurgien médron fait tout ce qu'il peut pour convaincre un ou plusieurs PJ de se faire opérer. S'il s'avère que tous refusent obstinément, même un simple examen, le Dr Tarr, poussé par le désespoir, essaie d'anesthésier tout le groupe : il peut vaporiser un gaz soporifique trois fois par jour. De plus, il peut utiliser ses appendices mécaniques contre les aventuriers avec une grande précision (en raison des ses connaissances en anatomie). Si le Dr Tarr réussit à vaincre le groupe, il couche un aventurier sur chaque lit, stabilise ceux qui sont en danger de mort avant de leur injecter des drogues. Notez que Cyndia est obligée d'obéir au Dr Tarr et qu'elle essaie d'immobiliser les PJ au moment le plus inopportun.

Toute attaque contre le bras mécanique qui relie le docteur au plafond n'inflige, comme dommages, que les bonus magiques de l'arme utilisée ; il est beaucoup plus efficace de frapper sa chair encore exposée. Une fois vaincu, le Dr Tarr se dissout comme tous les magens, laissant derrière lui un écheveau de circuits magiques suspendus aux appendices métalliques



désormais immobiles. On ne peut rien récupérer dans cet enchevêtrement poisseux.

Dr Tarr, médron magen modifié : CA -2; VD 9; DV 12; pv 90; TAC0 7; #AT 6; Dég 1d6+4 (x4 (scalpels)/1d10+4x2 (scies circulaires); AS vaporise un gaz soporifique trois fois par jour (cône d'un diamètre de 1,50 mètres à sa base, long de 6 mètres et d'un diamètre de 6 mètres à son extrémité), les personnages pris dans le cône doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison avec une pénalité de -4 ou s'endormir pendant 8 heures; DS *soin des blessures légères* 3 fois par jour, immunisé contre les sorts *charme*, *peur* et ceux affectant l'esprit; TA M; NM sans peur (20); Int génial (17); AL N; PX 3000.

7.13 Entrée des urgences

Le pont est relié à une grande ouverture dans le côté ouest d'une autre tour glacée. Au-dessus de l'arche d'entrée une image est gravée dans la pierre : une silhouette humanoïde enveloppée de bandages, avec deux serpents entrelacés dont les têtes se font face au-dessus de l'espèce de momie.

C'est l'entrée d'urgence de la Tour de la Santé. Le symbole moilian de la médecine est inscrit au-dessus. Autrefois, une équipe de médrons compétents accueillaient ceux qui cherchaient ici des soins urgents. Aujourd'hui, l'entrée est vide, silencieuse et froide.

8. Tour creuse

Il n'y a plus aucun étage dans cette tour; ils ont tous disparu dans les ténèbres. Il n'y a rien à trouver ici et, si les PJ tentent d'atteindre la base de la tour, ils risquent de pénétrer dans les brumes de la Cité Qui Attend et de tomber dans le Plan d'Énergie Négative (voir **zone 11**).

8.1 et 8.2 Entrées

Le pont mène vers le nord-est jusqu'à une arche, sur le côté lisse de cette tour de pierre grise et de métal. Le linteau de l'arche est décoré avec ce qui semble être des pièces d'or et de platine mais la couche de glace ne permet pas d'en être certain. Au-delà de l'arche, vous ne voyez rien d'autre qu'une grande fosse cylindrique.

Ceux qui regardent à l'intérieur de la tour constatent que leur première impression était fondée; s'il y avait des étages, ils se sont écroulés depuis longtemps dans les ténèbres de la tour. On peut apercevoir des petits points lumineux correspondant aux fenêtres de la tour. L'un de ces points brillants est en fait une autre entrée reliée à un pont.

Il n'y a pas de carte pour cette tour puisqu'il n'y a rien à y voir. Le texte de description ci-dessus est valable pour les deux entrées. Les pièces incrustées dans la pierre (20 po et 20 pp) sont en monnaie de Moïl. Elles indiquent que c'était autrefois la Tour du Trésor. Il ne reste plus rien des anciennes richesses entreposées ici.

9. La Tour des Araignées

Comme pour la tour 8, il n'y a plus d'étages dans celle-ci. Cependant elle est gardée par de dangereuses sentinelles. Les PJ doivent les vaincre pour trouver et actionner le premier mécanisme leur permettant de rejoindre la Forteresse de la Conclusion. Cette tour est entièrement faite d'acier et n'a pas d'autre ouverture que celle décrite en 9.1.

9.1 Entrée

Le pont s'arrête sur le côté est d'une tour silencieuse. Une arche nue permet d'entrer dans ce qui semble être une tour creuse. Cependant, une lueur verdâtre provient d'en dessous, nimbant les contours de l'arche d'une aura blafarde.

Un regard dans cette tour sans étage annonce une menace : à moins de 3 mètres en contrebas, un amas de toiles d'araignées brillant d'une lueur verte s'étend sur tout le diamètre de l'intérieur de la construction (voir **Carte 7**). De l'arche, il est impossible de savoir si les toiles s'enfoncent jusqu'à la base de la tour ou si, au contraire, elles ne sont pas très épaisses.

Les PJ qui prennent le temps d'observer les toiles ne remarquent aucun mouvement. Par contre, si on les remue, il y a 10 % de chances pour qu'une araignée spectrale jaillisse d'en dessous pour jeter un œil (voir **9.2**), mais elle ne quitte pas la toile. Référez-vous au paragraphe suivant pour plus d'informations sur les toiles d'araignées. Contrairement aux autres tours, celle-ci n'a aucune fenêtre; l'arche est la seule ouverture.

9.2 Toiles d'araignées

Des toiles d'araignées brillant d'une lueur émeraude tissent des formes délicates sur les ténèbres. Il y a peu d'espace entre les fils, la plus grande ouverture ne mesurant pas plus de 1,50 mètre de large. Il est impossible de se tenir sur autre chose que les toiles. La lumière pâle de ce canevas refroidit l'atmosphère plus qu'elle ne la réchauffe; la chaleur n'est plus qu'un souvenir lointain.

En raison du peu d'espace entre les filaments, les créatures volant avec des ailes seront immanquablement empêtrées dans les toiles. Tout être vivant entrant en contact avec les toiles (même avec des bottes et des gants) subit 1d4 points de dommages dus au froid. Un jet de sauvegarde réussi contre la paralysie évite à la créature d'être paralysée pendant 1d6 rounds (rounds pendant lesquels elle subit les dommages dus au froid). Les toiles ne peuvent être tranchées que par des armes magiques ou en argent. Elles peuvent être déchirées avec un jet de barreaux et herses.

À moins que les PJ n'aient une classe de manœuvrabilité aérienne très élevée (CM A), le mieux qu'ils puissent faire c'est d'attacher une corde à l'arche et d'y suspendre l'un d'eux avec une épée magique pour qu'il puisse couper les toiles au fur et à mesure qu'on le descend. Même avec un sort de *vol* ou similaire, il faut descendre lentement et se frayer un passage suffisamment grand. Traverser les 24 mètres de toiles et passer de l'autre côté de l'obstacle nécessite 1 tour complet.

Malheureusement, tout mouvement sur la toile est détecté par 13 araignées spectrales (décrites dans le *MONSTROUS COMPENDIUM Annual II*) qui l'ont tissée. Elles arrivent à l'endroit de la perturbation en 1d6 rounds. Elles ont un certain avantage pour le combat contre ceux qui sont accrochés à une corde (qui perdent tout bonus de Dextérité) ou ceux qui sont collés à la toile (aucun bonus de Dextérité et les araignées ont un bonus de +4 pour leurs jets d'attaque). Des yeux écarlates s'ouvrent tout autour du corps de ces araignées immatérielles, ce qui leur permet de voir dans toutes les directions à la fois. Ces choses ressemblent à des araignées noires dont les huit pattes génèrent une traînée de brume opaque; ce sont plus des ombres que des choses ayant une quelconque substance, mais leurs mandibules infligent des blessures tout à fait réelles.

Les araignées spectrales servent le nécrophage de glace décrit en 9.3. Si les PJ réussissent à passer la toile sans alerter ses gardiennes, celles-ci sont automatiquement attirées par un combat ou une quelconque activité près de la boîte en 9.3.





Araignées spectrales (13) : CA 5; VD 15, Tl 18; DV 3+2; pv 14 (moyenne); TAC0 17; #AT 1; Dég 1d4; AS absorption d'énergie, poison; DS touchées par des armes magiques ou en argent, immunisées contre les sort *sommeil, charme, immobilisation*, contre le froid, le poison et la magie mortelle; faiblesses spécifiques : peuvent être repoussées; RM 15 %; TA M (1,20 mètre de diamètre); NM champion (15); Int moyenne (8-10); AL LM; PX 1400 chacune.

Notes : une morsure inflige 1d4 points de dommages dus au froid et absorbe 1 niveau d'expérience. Elle injecte également un poison qui peut absorber 1 point de Constitution par round, pendant 1d4+1 rounds. La victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison, chaque round, pour éviter l'effet du poison au cours de ce round-ci.

Une victime perdant tous ses points de Constitution meurt et a 100 % de chances (dans la Cité) de revenir d'entre les morts sous la forme d'une araignée spectrale à tête humanoïde, en 24 heures. Un sort de *neutralisation du poison* annule l'effet du venin et lui permet de regagner les points de Constitution perdus. Sinon, elle récupère ces points au rythme de 1 point par semaine. Un sort de guérison permet de récupérer 1d4 points de Constitution.

Normalement les araignées spectrales sont repoussées comme des ombres mais, dans la cité, elles le sont comme des momies.

9.3 La boîte à énigme

De l'énorme masse de toiles brillantes, qui constitue un sinistre plafond dans ce puits, pend un filin luminescent accroché à une sorte de cube noir de 3 mètres de côté. D'étranges gravures, peintes en rouge, décorent la surface de la boîte.

Montrez aux joueurs l'illustration #39 (uniquement quand ils arriveront à la hauteur du cube!). Le cube est tenu par un filin de 15 mètres de long. Les gravures écarlates sur sa surface peuvent sembler inquiétantes mais ce n'est rien en comparaison du nécrophage de glace qui se tient debout sous le cube, au mépris de la gravité. La créature porte un *anneau de mouvement universel* (voir **Annexe 2, p. 153**) et n'est pas immédiatement visible par les PJ. Elle tente de rester dissimulée le plus longtemps possible, attendant qu'ils soient juste à côté du cube pour les attaquer (jet de surprise). Si les PJ arrivent à rompre le combat, soit en fuyant, soit en se mettant à distance pour lui tirer dessus, le mort-vivant utilise le pouvoir de son anneau pour les rejoindre. S'il reste encore des araignées spectrales, le nécrophage de glace les appelle à l'aide.

Les aventuriers qui ont le temps d'étudier le cube peuvent remarquer que, sur le dessous (3 mètres de côté), est gravée en rouge une énigme. Sous cette énigme, il y a trois petites plaques. Un jet de sagesse réussi permet de déterminer que l'on peut appuyer sur ces plaques. Sur chacune d'elles se trouve un dessin : 1/Un énorme chêne dont les multiples racines s'enfoncent dans un sol fertile, 2/un chat avec de nombreuses queues terminées par des têtes de serpents et 3/une corde dont l'un des bouts est effiloché. L'énigme est écrite en langue commune :

J'ai de nombreuses queues,
Ou beaucoup au début.
Si je déçois, les gens se lamentent;
Des plaintes accompagnent leur trépas.

La réponse à cette énigme est la corde (ceux qui sont accrochés à une corde crient souvent quand elle casse et que cela les précipite vers la mort). Quelle que soit la plaque sur laquelle on appuie, on entend un déclic et le dessin disparaît. Presser une autre plaque ne donne aucun résultat. Si les PJ appuient sur la mauvaise, ils doivent, pour une nouvelle tentative, attendre 24 heures que les plaques se remettent en place.

Résoudre cette énigme permet d'abaisser une des herses de la salle 16.7 de la Tour de Glace Noire. Pour libérer le fantôme volant emprisonné derrière trois herses, il faut résoudre cette énigme ainsi que celles en 13.6 et en 15.5 mais aussi récupérer la clef dans la tanière du dragon des océans en 5.6. Le fantôme est le seul moyen de transporter les PJ de la Cité Qui Attend à la Forteresse de la Conclusion.

Si les PJ sont assez fous pour couper le filin, la boîte noire tombe dans les ténèbres, apparemment perdue à jamais. Mais, dans un délai de 33 jours, des tanar'ris au service d'Acérérak l'auront récupérée et suspendue de nouveau à la toile grâce à l'aide d'une nouvelle troupe d'araignées spectrales. Il faudra au moins une année avant qu'un nouveau nécrophage de glace puisse être créé pour garder la boîte et, d'ici là, Acérérak aura certainement atteint ses objectifs.

Nécrophage de glace : CA 0; VD 9; DV 16; pv 64; TAC0 5; #AT 2; Dég 5d4/5d4 (griffe/griffe); AS *feu-noir*; DS *régénère* 3 points de vie par round, immunisé contre les sorts *charme, immobilisation, sommeil*, contre le froid, le poison et la magie mortelle; faiblesses spécifiques : peut être repoussé; RM 30 %; TA M;



NM sans peur (20) ; Int moyenne (9) ; AL CM ; PX 14 000.

Notes : si cette créature touche, son adversaire s'embrase de *feu-noir* (voir **p. 44** ou la description de ce monstre dans le livret **Cartes et Monstres**).

10. Pont brisé

> Le temps, ou quelque force plus destructrice, a eu raison de ce pont qui reliait une des tours cyclopéennes à une intersection. Il ne reste qu'une petite avancée de pierre s'élançant au-dessus de l'abîme brumeux vers l'autre partie du pont, à plusieurs dizaines de mètres plus loin.

Le pont est dangereux. Quiconque se trouve sur l'intersection entre les tours 5, 6 et 7 a 10 % de chances de marcher sur un point faible du pont et de tomber dans les brumes, s'il ne réussit pas un jet de Dextérité, avec une pénalité de -4, pour se rattraper.

11. Pont affaibli

Rien ne distingue ce pont des autres. Cependant, malgré la magie d'Acérérak, la clé de voûte de l'édifice, à l'instar des zones non-protégées de la ville, est tombée en poussière.

Quand les PJ atteignent le centre du pont (il s'étend sur environ 30 mètres entre les tours 14 et 15), un bloc de pierre se détache. N'étant plus soutenues, les deux parties de la structure s'affaissent à un angle de 45°, mais restent encore attachées aux entrées des tours.

Les PJ qui se trouvent à moins de 3 mètres d'une des deux entrées peuvent se précipiter vers elles en réussissant un jet de Dextérité. Tous les autres doivent tout d'abord réussir un jet de Dextérité avec une pénalité de -10, dans l'espoir désespéré de trouver où s'accrocher. Dans ce cas, il leur faut encore effectuer un jet de Force, avec une pénalité de -2, pour déterminer s'ils parviennent à résister à l'affaissement du pont. Tous ceux qui n'arrivent pas à stopper leur chute d'une manière ou d'une autre plongent dans les ténèbres en dessous puis dans le Plan d'Énergie Négative.

Malheureusement pour ceux qui ont réussi à se raccrocher aux restes du pont, leurs ennuis ne sont pas terminés. Une nuée de fondamentaux négatifs était nichée sous le pont et sa destruction l'a quelque peu excitée. Les 10 créatures attaquent tous les PJ suspendus du bout des doigts qui tentent désespérément de



remonter. Ceux qui essaient de se hisser sur le pont subissent une pénalité de -35 % à leurs jets d'escalade ; s'ils n'ont aucun talent dans ce domaine, ils n'ont que 5 % de chances de réussir s'ils ne sont pas aidés. Ceux qui tentent de se défendre ou de riposter contre les fondamentaux ne peuvent se hisser en même temps. La durée nécessaire pour remonter le pont dépend de la position des PJ au moment de sa rupture. Pour tous les 3 mètres parcourus sur le pont (maximum de 15 mètres) avant son effondrement, il faut 1 round pour se hisser. Ainsi un PJ ayant parcouru 12 mètres, a besoin de 4 rounds (et 4 Jets d'escalade réussis) pour se hisser à l'abri d'une tour.

Malheureusement, les morceaux de pont pendant dans le vide s'effondrent à leur tour au bout de 1d10+4 rounds entraînant la chute des PJ qui sont encore accrochés à ce moment-là.

Fondamentaux négatifs (10) : CA 3 ; VD Vl 18 (B) ; DV 1+1 ; pv 5 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (percutent leur cible) ; AS 30 % de chances à chaque rencontre de se coordonner (la nuée s'abat sur une victime, leur TAC0 est réduit de 1 par fondamental impliqué dans l'attaque) ; DS immunisés contre les armes normales, le froid et les sorts affectant l'esprit ; TA Mi ; NM stable (12) ; Int partielle (3) ; AL NM ; PX 420 chacun.

12. Tour creuse

Il n'y a plus aucun étage dans cette tour ; ils ont tous disparu dans les ténèbres. Il n'y a rien à trouver ici et, si les PJ tentent d'atteindre la base de la tour, ils risquent de pénétrer dans les brumes de la Cité Qui Attend et de tomber dans le Plan d'Énergie Négative (voir **zone 11**).

12.1 et 12.2 Entrées

Vers le nord-est, le pont mène jusqu'à une arche, sur le coté lisse de cette tour de pierre grise et de métal. Il n'y a rien sur le linteau de l'arche. Au-delà, vous ne voyez rien d'autre qu'une grande fosse cylindrique.

Ceux qui regardent à l'intérieur de la tour constatent que leur première impression était fondée ; s'il y avait des étages, ils se sont écroulés depuis longtemps dans les ténèbres de la tour. On peut apercevoir des petits points de lumière correspondant aux fenêtres de la tour. Un de ces points lumineux est, en fait, une autre entrée reliée à un pont.

Il n'y a pas de carte pour cette tour puisqu'il n'y a rien à y voir. Le texte de description ci-dessus est valable pour les deux entrées. Cette tour abritait autrefois les bureaux du Consortium moilian des Marchands.

13. La Tour du Déchu

Cette tour hébergeait autrefois le clergé du terrible seigneur tanar'ri Orcus. Pendant de nombreuses années, les décrets émanant de cette tour faisaient la loi dans les rues de Moïl. Malheureusement, les taxes, les règles religieuses et les devoirs des citoyens étaient généralement incompréhensibles, que ce soit dans leur énoncé ou dans leur application, et changeaient presque tous les jours. Ceux qui ne respectaient pas la loi des prêtres d'Orcus étaient rapidement et brutalement conduits dans la Tour de la Discipline (tour 6) pour y rendre des comptes. Quand les Moilians de la Tour du Matin agirent en totale opposition avec les instructions des prêtres maléfiques, une petite campagne d'assassinats fut déclarée. Les événements tournèrent en défaveur des adorateurs d'Orcus qui supplièrent leur divinité de sévir ; c'est ainsi que la malédiction du seigneur tanar'ri s'abattit sur Moïl.

Le seul étage qui reste aujourd'hui dans la tour, abrite une des épreuves d'Acérérak. Une puissante tisseuse de ténèbres (une entité arachnéenne des Plans Extérieurs, introduite dans le supplément *PLANESCAPE MC Appendix II*) détient une autre énigme à résoudre pour libérer le fantôme volant, énigme qui se trouve au centre du labyrinthe de toiles d'araignées de la créature.

Les toiles de la tisseuse de ténèbres sont en partie faites d'ombres. Elles couvrent tout le niveau ; cependant, il n'est pas immédiatement évident que l'obscurité ambiante est, en fait, les limites des toiles d'ombres. L'élément le plus caractéristique de cet étage est le labyrinthe de pierre créé par Acérérak (il aime bien ce genre de choses). Aucune fenêtre ne donne sur l'extérieur. On ne peut donc pas accéder à cet étage par le dessus ou par le dessous.

13.1 Entrée sombre

La tour au bout de ce pont ne possède ni fenêtres ni porte ni aucun signe distinctif. C'est une sombre structure de pierre noire dépourvue du moindre motif. Contrairement à la plupart des autres tours, l'entrée est obstruée par une porte de granit. La tête d'un homme cornu y est sculptée. Au-dessous est gravé un motif ou un message, mais le givre omniprésent ne vous permet pas de le déchiffrer.



La tête sculptée sur la porte représente Orcus. Au temps où son culte régnait sur Moïl, ce visage servait à garder l'entrée. Même après la malédiction et la transformation de Moïl en Cité Qui Attend, la porte pouvait repousser n'importe quel intrus mais, avec la défaite apparente d'Orcus, elle a perdu son pouvoir de terreur. Elle s'ouvre désormais d'une simple poussée.

Si on dégage la couche de givre sur l'inscription, on peut lire le message suivant, rédigé en langue commune de Greyhawk : "Craignez le tisseur dans sa tanière. -D." Cet avertissement a été gravé par Desatysso pour prévenir tout futur explorateur contre la créature qui habite cette tour. (Desatysso s'en est sorti de justesse et avait été assez effrayé pour laisser ce message en partant.) Il est court parce qu'il n'est pas facile de graver dans la pierre avec une pointe de dague et il ne servira peut-être pas aux aventuriers même s'il peut confirmer qu'ils sont sur la bonne voie.

13.2 Dans les toiles de ténèbres

Les ténèbres vous enveloppent comme un manteau palpable. D'ici partent deux couloirs, le premier, droit devant vous et le second vers la droite. Il est impossible de voir à plus de 4,50 mètres; votre vue est limitée par des fibres de ténèbres qui semblent solides. Un frisson inquiétant vous parcourt le visage et les mains alors que vous repoussez des toiles d'ombre.

La toile de la tisseuse de ténèbres réduit de moitié la vision (même avec des objets magiques ou des sorts). Elle s'écarte facilement face à des individus pénétrant dans la tour, c'est une toile qui se fond dans les ombres quand on l'éclaire, en se tortillant et en ondulant comme de noirs serpents.

Les PJ peuvent encore faire demi-tour sans aucun problème. S'ils s'enfoncent de 3 mètres dans n'importe quelle direction, ce n'est plus aussi facile. Dans ce cas, les toiles d'araignées ne fuient plus la lumière, elles s'épaississent comme pour empêcher toute fuite. Quiconque tente de faire marche arrière vers l'entrée voit sa vitesse réduite de moitié et, beaucoup plus important, doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour franchir les toiles. Si son jet de sauvegarde est un échec, il ne peut que continuer dans le labyrinthe (ceux qui atteignent le cul-de-sac en 13.3 reculent jusqu'au point où ils pourront s'enfoncer plus profondément dans le labyrinthe).

Un sort de *lumière* détruit 3 mètres cubes de toiles mais l'illumination se dissipe instantanément. Un sort de *lumière continue* détruit 1d6x3 mètres cubes de toiles avant d'être dissipé (la lumière n'est pas "continue" ici!). De puissants effets lumineux (comme un *rayon de soleil*) détruisent 2d6x3 mètres cubes de toiles. Les effets de lumières magiques sur le tisseur de ténèbres sont décrits en 13.6.

13.3 Restes d'un festin

Un cul-de-sac vous empêche de progresser plus loin. Sur le mur du fond, deux silhouettes humanoïdes sont empêtrées dans des toiles d'araignées faites d'ombres. Les dépouilles sont suspendues au-dessus du sol, disloquées et ratatinées comme si leurs organes et leur sang avaient été aspirés.

La tisseuse de ténèbres, en 13.6, a besoin de se nourrir. Acérérak envoie donc des serviteurs tanar'ris chercher quelques humanoïdes pour satisfaire l'appétit de la créature. Ceux qui se retrouvent ici parviennent, de temps en temps, à vendre cher leur peau mais, jusqu'à présent, la maîtresse des lieux a toujours réussi à obtenir sa pitance. Généralement, les dépouilles des victimes de la tisseuse noire gisent dans sa tanière; cependant, ces victimes, deux frères, ont réussi à fuir jusqu'ici avant d'être rattrapées par la chose. Ces deux cadavres ne se sont pas animés en raison de la Sombre Intrusion.

Les toiles qui soutiennent les deux corps se dissolvent si on les éclaire suffisamment longtemps. Une fouille des cadavres ne montre qu'une seule blessure très profonde sur chacun d'eux (blessure infligée par l'appendice avec lequel se nourrit la tisseuse). Les PJ doivent s'attendre à subir le même destin s'ils n'arrivent pas à vaincre la créature dans sa tanière.

13.4 S'enfoncer plus profondément

Les toiles de ténèbres s'entrelacent plus étroitement. Alors qu'avant, ces filins gluants se réfugiaient dans les ténèbres à l'approche de la lumière, ils se liguent contre vous comme un voile de ténèbres. Il est presque difficile de respirer au travers de cette couche de toiles d'ombres qui vous effleure le visage, vous donnant l'atroce sensation que ce sont des pattes d'insectes de glace. Jusqu'à présent, cependant, rien ne ralentit votre progression.

D'ici jusqu'à la salle 13.6, les toiles sont plus épaisses et plus étouffantes. La visibilité est réduite au quart. On peut s'enfoncer librement dans le labyrinthe mais ceux qui tentent de faire demi-tour doivent réussir un



jet de sauvegarde contre les sorts ou être désorientés. En cas d'échec, les PJ concernés s'enfoncent dans le labyrinthe vers la salle 13.6, quelle que soit la route qu'ils prennent. Ceux qui réussissent leur jet sont sous un effet d'un sort de *lenteur* jusqu'à ce que la tisseuse noire soit détruite.

13.5 Un piège pour les distraits

Le voile de ténèbres s'écarte, révélant une statue contre le mur ouest. Elle est faite d'une sorte de pierre noire et représente un homme vêtu d'une ample robe. Ses traits sont dissimulés par un capuchon de pierre; cependant, on peut voir distinctement une barbe bouclée qui descend jusqu'à hauteur de ceinture. Là où doivent se trouver ses yeux, les reflets de la lumière font luire deux petites têtes d'épingle.

Cette statue n'est là que pour distraire les PJ; un piège pour ceux que la curiosité rendrait imprudents.



Une observation attentive montre qu'elle n'est rien de plus que ce qu'elle paraît être : une statue avec deux gemmes à la place des yeux (cornalines de 50 po chacune). Retirer les gemmes n'active pas son piège. Les bras de l'homme sont tendus en avant, les mains jointes en forme de coupe comme s'il offrait ou recevait quelque chose. Les mains sont vides. Sur une plaque de cuivre, à la base de la sculpture, est gravé en moilian : "Étanchez la soif de Golnar et grande sera votre récompense." Cette sculpture était autrefois dans la Tour de la Chance mais Acérérak l'a déplacée ici et a perverti sa magie pour qu'aujourd'hui la seule récompense qu'elle offre soit la mort.

Si l'on verse de l'eau ou n'importe quel autre liquide dans les mains, le piège se déclenche. La statue s'anime partiellement en portant ses mains à hauteur de sa bouche, comme pour boire leur contenu. Mais, au lieu de cela, elle souffle sur le liquide qui se transforme par magie en un gaz empoisonné scintillant de rouge, qui s'étend sur un volume de 24 mètres cubes devant elle. Ceux qui se trouvent dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou mourir étouffés. Ceux qui réussissent leur jet subissent tout de même 1d10 points de dommages. L'air devient respirable au bout de 1 tour.

Une fois le piège actionné, la statue reprend sa position initiale. Remplir de nouveau les mains d'un quelconque liquide déclenche le même piège que décrit cidessus.

13.6 Tanière de la Tisseuse de ténèbres

Les toiles de ténèbres sont plus épaisses ici; il devient très difficile de se déplacer et les ombres s'accrochent à vous comme de la mélasse, à chacun de vos mouvements. Soudain, vous entendez un bruit semblable à celui que feraient des feuilles frottées sur de la pierre : quelque chose s'éveille au plus profond de l'obscurité. Des murmures sibyllins accompagnent la forme qui se révèle soudain avant de disparaître de nouveau dans la pénombre. C'était quelque chose d'énorme, de noir, avec plusieurs pattes.

Montrez aux joueurs l'illustration #40. Au centre de la toile, les PJ doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être *immobilisés*; si le jet est réussi, ils sont sous l'effet d'un sort de *lenteur*. L'obscurité est totale (autant qu'un sort de *ténèbres*) et on ne peut rien voir. L'*immobilisation*, l'effet de *lenteur* et de *ténèbres* sont permanents jusqu'à ce que soit tuée la créature qui vit ici (les toiles se régénèrent à un rythme



variable, voir **13.2, p. 89**). Si les ténèbres ne sont pas dissipées, les PJ doivent être particulièrement chanceux pour trouver le mécanisme au plafond, qui contrôle le fonctionnement de la seconde herse en 16.7.

Quand les PJ sont dans la salle et qu'ils sont, soit immobilisés, soit sous l'effet de *lenteur*, la tisseuse de ténèbres attaque. Elle commence par immobiliser et désorienter le plus possible ses victimes avec ses capacités de *confusion*, *sommeil* et *suggestion*.

Si les PJ la tuent, les ténèbres font place à une obscurité normale ; les sources de lumière reprennent soudainement leur intensité habituelle. Cela devrait permettre de remarquer le mécanisme sur le plafond situé à 3 mètres : un levier de métal noir poussé dans la direction d'un "-" gravé sur la pierre noire. De l'autre côté, un signe "+". Près du levier, sur une plaque de cuivre, est inscrit le message suivant, en langue commune : "C'est le mécanisme que vous cherchez. Le manoeuvrer vous permettra non seulement d'atteindre un de vos objectifs mais, en plus, *déclenchera* des événements d'une plus grande *ampleur*." Si les PJ poussent le levier vers sa position "+", puis le repoussent vers le "-", le signe "+" s'illumine d'une lueur verte. Cela indique que la seconde herse (en 16.7) est ouverte.

Si le levier est poussé vers le signe "+" et laissé dans cette position, on entend un déclic. Un round après, le sol, les murs et le plafond (et toute la tour !) se mettent à trembler et à bouger avec une extrême violence. Grâce à un jet réussi de Sagesse, un PJ peut tenter de remettre le levier dans sa position de départ suffisamment rapidement pour désactiver le piège. Dans le cas contraire, les choses vont s'aggraver dangereusement. Tous ceux qui sont sur le sol doivent effectuer un jet de Dextérité, chaque round, pour rester debout. Un grondement sourd résonne dans toute la tour. Chaque fois qu'un personnage est jeté à terre, il lui faut 1 round complet et un autre jet de Dextérité réussi pour se relever. Si un jet de Dextérité est raté de plus de 10 points, le PJ subit 1d4 points de dommages dus aux débris. Les PJ peuvent se déplacer de 3 mètres, par point de déplacement par round, vers la sortie de la tour.

Ils ont 9 rounds pour fuir. Un personnage ayant une vitesse de déplacement de 12 et qui commence à courir immédiatement vers la sortie peut y parvenir en 5 rounds s'il reste debout. Au début du 10ème round, les secousses atteignent leur paroxysme ; les fondations de la tour s'effondrent et toute la structure s'engouffre dans la brume comme un véritable ascenseur vers l'enfer ou, dans ce cas précis, vers le Plan d'Énergie Négative ! Le pont relié à la tour se brise en 13.1, permettant ainsi à la tour de plonger toute droite dans la brume noire, comme un stylo que l'on aurait tenu à la verticale avant de le laisser tomber (c'est une bonne image pour les PJ sortis à temps pour assister au spectacle). Tous les aventuriers qui sont encore dans la tour à ce moment-là sentent leur estomac se soulever tandis que le bâtiment s'effondre. Ensuite, ils se retrouvent plongés dans le Plan d'Énergie Négative.

Tisseuse de ténèbres : CA -4 ; VD 9 ; DV 10+2 ; pv 62 ; TAC0 11 ; #AT 6 (pattes tentaculaires) ; Dég 1d2 et spécial ; AS toiles, magie ; DS ombres ; faiblesses spécifiques : sensible à la lumière ; RM 50 % (10 %) ; TA M ; NM élite (14) ; Int exceptionnelle (16) ; AL CM ; PX 9000.

Notes : *confusion, sommeil* ou *suggestion* une fois par round, à une portée de 18 mètres. Dans toute zone d'ombre ou de ténèbres, la créature peut devenir invisible, créer 1d4+1 *images miroirs* ou se téléporter sur 60 mètres vers une autre zone d'ombre. De plus, quand elle est dans sa toile, elle peut utiliser une fois par jour les sorts *reflets*, *brouillard dense* (une brume noire impénétrable) ou *symbole de désespoir*.

Elle communique par télépathie sur 18 mètres de distance ; c'est ce qui explique les murmures menaçants décrits dans le texte d'introduction.

Enfin, si une partie de sa toile est détruite, elle peut créer 3 mètres cubes de toile de ténèbres par round ; si elle tisse deux fois la même zone, l'épaisseur des toiles est équivalente à celle qui est décrite en 13.4. Quand elle le fait une troisième fois, le voile est aussi épais que ce que l'on trouve dans cette pièce.

Quand la tisseuse attaque physiquement, elle utilise ses tentacules. Si elle peut toucher une même victime avec au moins quatre de ses tentacules (ce qui est automatique contre des personnages *immobilisés* qu'elle attaque avant toute autre chose, à l'abri des ténèbres), elle enfonce dans le corps de l'infortuné l'appendice qui lui permet de se nourrir. Cela inflige automatiquement 2d4 points de dommages et absorbe 1 point de Constitution de manière permanente si la proie rate un jet de sauvegarde contre les sorts, chaque round.

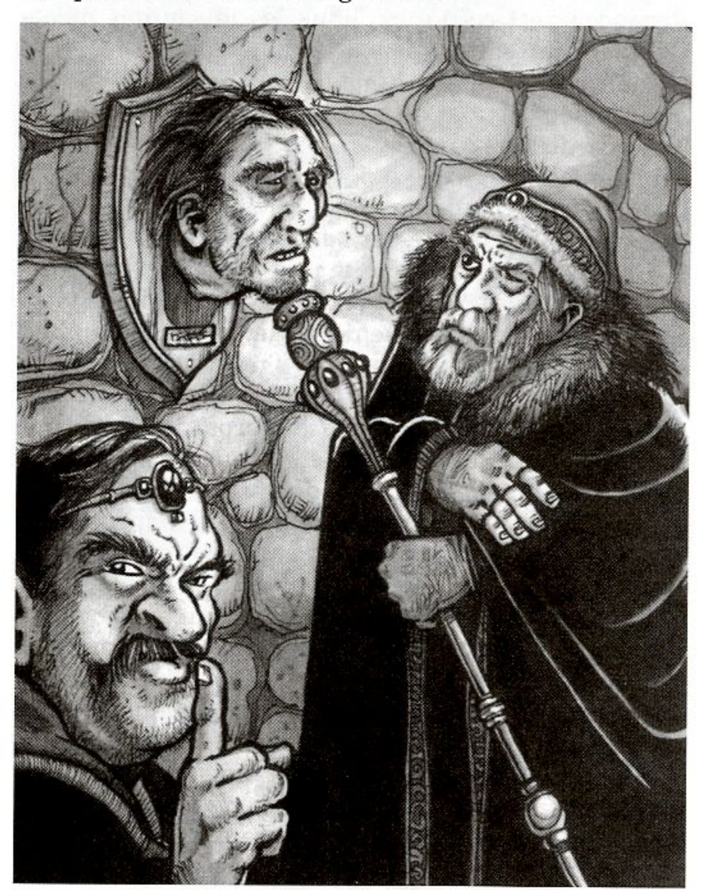
La tisseuse noire est particulièrement sensible à la lumière. Un sort de *lumière* lui inflige 1d4 points de dommages, un sort de *lumière continue* lui fait subir 1d6 points de dommages et tout effet lumineux particulièrement puissant (comme *rayon du soleil* ou *explosion solaire*) lui occasionne 2d10 points de dommages et détruit sa protection d'ombres pendant 1d6 heures : sa classe d'armure passe à 4 et elle n'a plus que 10 % de résistance magique.



14. La Tour des Épreuves

Quand Moïl était encore à la surface de son monde, c'était une puissante cité que personne n'osait défier. C'était en partie dû au patronage direct d'Orcus mais, bien que la foi soit importante, personne ne négligeait l'importance d'une puissante armée. Les dirigeants de Moïl pensaient qu'un corps de soldats aguerris était vital pour leur bien-être. Pour eux, une armée redoutable ne pouvait être créée et maintenue que si ses troupes subissaient régulièrement des épreuves épuisantes et difficiles. Ils érigèrent donc la Tour des Épreuves.

Sous le toit de ce bâtiment, les troupes d'élite avaient leurs quartiers dans de nombreux couloirs labyrinthiques et très profonds. Baraquements, armureries, salles d'entraînement, cuisines et tout ce dont avaient besoin les soldats étaient installés ici. Les meilleurs pouvaient accéder à la tour supérieure pour effectuer les tests qui leur permettraient d'être engagés dans la Garde Suprême de Moïl. Ceux qui étaient admis dans cette troupe d'élite étaient appelés les "exaltés". Leur vaillance était telle que, généralement, un bataillon d'exaltés sur un champ de bataille suffisait pour donner l'avantage à Moïl.



Tout cela appartient au passé désormais. Les labyrinthes de couloirs situés sous la Tour des Épreuves n'ont jamais été transférés sur ce plan et tous les autres étages, à part les deux qui ont été préservés par Acérérak, se sont effondrés. Avec quelques modifications, la demiliche a permis à cet endroit de rester un terrain d'épreuve pour ceux qui voudraient tester leur valeur. Consultez **2. La Tour du Matin, p. 58**, pour toute information sur les autres niveaux de la tour et les salles qui ne sont pas numérotées. Seuls deux niveaux sont détaillés sur la **Carte 8**, le niveau 1 et le niveau 2. Il est probable que les PJ arriveront par l'étage inférieur avant d'accéder au niveau supérieur qui leur permettra d'atteindre la Tour du Rêve.

14.1 Entrée

L'étroite passerelle vous mène vers une tour. Une arche se dresse, ouverte sur les ténèbres. Au-dessus, sur la surface métallique, sont gravés les symboles caractéristiques des arts de la guerre : une épée, une hache, un poing-gantelet et une arbalète armée.

Ceux qui franchissent l'arche déclenchent un vieil enchantement qui fait résonner le son d'une corne. C'était autrefois un son noble et entraînant; aujourd'hui, dans le contexte de cette nécropole, ce n'est plus qu'un glas solitaire. La corne sert également à prévenir Faericles, dans la salle 14.7, qu'il est enfin possible que quelqu'un le défie.

14.2 Couloir de la Gloire

Un couloir part de l'entrée vers la droite et vers la gauche et suit le périmètre de la tour. Sous le givre, le sol est couvert de dalles sur lesquelles sont gravés, en rouge et en blanc, différents motifs évoquant la guerre. Sur les murs de métal noir, tous les 3 mètres, sont accrochés des trophées des plus sinistres : des têtes humaines fixées sur des plaques de bois.

De toutes les épreuves que recelait autrefois la tour, la plus difficile et la plus prestigieuse était d'affronter en combat singulier le Haut Seigneur Suprême (voir **salle 14.7, p. 95**). Ce test n'avait lieu que si quelqu'un voulait remplacer le Seigneur. La plupart de ceux qui s'élevaient suffisamment dans la hiérarchie pour passer ce test échouaient et leurs têtes étaient accrochées sur le mur de ce couloir de 6 mètres de large.

Les PJ qui examinent les trophées constatent que les têtes sont fixées sur un bois dur. En dessous, sur une



plaque de cuivre, le nom du vaincu est inscrit en moilian (les noms typiques des moilians comprennent Daelis, Goerdyn, Vaekreeth, Suedlow, etc.). Les yeux ont été remplacés par des billes de verre et l'intérieur des têtes est plein de sable. Du givre recouvre les visages et les cheveux de ces trophées.

14.3 Gus, la tête qui parle

À cette intersection, une grosse tête est accrochée sur le mur nord. Contrairement aux autres, elle remue sur le panneau de bois, comme si son corps était emprisonné dans le mur d'acier et qu'elle tentait de s'en extraire. Les yeux roulent dans les orbites de la chose qui grogne de temps en temps en essayant de se libérer.

Sur la plaque de cuivre au-dessous est inscrit "Gustaeth". De tous les trophées de la Tour des Épreuves, trois ont été ranimés par la Sombre Intrusion. Gustaeth se souvient en partie de son existence passée; il souffre et pleure de désespoir en essayant de se libérer de ce mur qui le retient, sans se rendre compte qu'il n'a plus de corps.

Quand Acérérak a découvert cette créature, il lui a dit que, si elle orientait les quelques passants qu'elle voyait vers la première porte des Six Critères, il reviendrait un jour la libérer. Aussi, quand la tête aperçoit les PJ, elle se met à crier (en moilian) : "La porte! Prenez la porte au sud, c'est ce que vous devez faire. Mais, pour ce renseignement, vous devez me libérer! Faites-moi sortir de là que je puisse enfin me dégourdir les doigts et que mes orteils soient encore une fois caressés par la brise!"

La porte dont parle la tête mène à la salle 14.6. Si les PJ démontrent à Gustaeth qu'il est fixé au mur et qu'il n'a pas de corps, il sombre dans la folie et se contente de crier et de se lamenter. S'ils l'interrogent, il peut leur révéler le nom de la tour ("La Tour des Épreuves") et que les Six Critères sont des tests visant à déterminer si on peut affronter le Haut Seigneur Suprême. Il suffit d'y survivre. Il connaît le nom du Seigneur actuel (Faericles), mais ne l'a pas vu depuis des centaines d'années et pense qu'il est mort. Il se souvient aussi du passage de Desatysso. Si on insiste, il parle de cette rencontre : "C'était un type élégant, à l'allure de magicien. Il n'a pas voulu me libérer même après que je l'ai prévenu pour les épreuves!"

Si les PJ le questionnent à ce sujet, Gustaeth leur révèle que c'est une créature couverte de glace, appelée Acérérak, qui lui a demandé d'orienter les aventuriers (l'esprit d'Acérérak peut prendre possession des morts-vivants de son choix dans la Forteresse ou la Cité; il préfère les nécrophages de glace).

La tête n'est pas dangereuse et elle ne peut que mordre quelqu'un suffisamment proche. Si les PJ le souhaitent, ils peuvent la tuer sans aucune difficulté.

En tournant dans le couloir pour se diriger vers le centre de la tour, les aventuriers entrent dans le secteur des tests. Dans cette zone (sur 24 mètres autour du pilier central), aucun sort, aucun effet magique ou pouvoir psionique qui augmente la vitesse de déplacement ou permet un mouvement spécial, ne fonctionne. De tels effets incluent : *saut, patte d'araignée, vol, hâte, porte dimensionnelle, passe-murailles, téléportation, porte de phase* et d'autres encore.

14.4 Corne

Contre le mur, à l'intérieur de la courbe, il y a une plaque de bois avec une plaquette de cuivre en dessous. Sur la plaque est fixée une corne noircie et abîmée d'environ 1,20 mètre. Elle est effilée et se termine par une extrémité pointue. Elle est enveloppée d'une lueur bleu nuit qui évoque la terreur et la pestilence.

Sur la plaquette de cuivre est inscrit : "Corne du Dreadnought Astral." L'inscription dit vrai, bien que le dreadnought n'ait pas été tué lorsque le trophée fut pris, erreur que finit par payer le chasseur en question. La corne est restée suspendue à ce mur de nombreuses années, sans être une menace. Depuis la Sombre Intrusion, ce n'est plus le cas.

Quiconque s'approche à moins de 1,50 mètre d'elle doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, avec une pénalité de -4, ou succomber aux effets d'un sort de *peur* pendant 1d4 heures. Touche la corne implique la réussite d'un jet de sauvegarde contre la magie mortelle ou l'oubli de tous les événements de ces derniers jours. Si un objet magique (sauf un artefact) entre en contact avec elle, il faut réussir pour l'objet un jet de sauvegarde contre la désintégration ou tous ses enchantements disparaîtront. Bref, la corne n'a rien de bénéfique.

Si un PJ la porte, même à l'abri dans un *sac sans fond* ou un objet semblable, effectuez toutes les 24 heures un jet de sauvegarde contre la désintégration pour un de ses objets magiques. Sur un échec, l'objet perd sa magie bien que son possesseur puisse ne pas s'en rendre tout de suite compte s'il ne s'en sert pas.



14.5 Main

Contre le mur extérieur de la courbe est accrochée une plaque de bois avec, en dessous, une plaquette de cuivre. Sur la plaque de bois, une main gauche humaine se tortille.

Sur la plaquette de cuivre est inscrit : "La Main de Tyr". Non, ce n'est pas vraiment la main du dieu Tyr. Quand Moïl était encore habitée, on a placé ce trophée ici pour faire une blague à ceux qui connaîtraient la légende du dieu Tyr dont la main avait été arrachée par le Loup Fenris. En fait, ce membre provient d'un criminel de bas étage qui avait supplié qu'on lui laisse la vie en échange d'une amputation. À l'époque, tous ceux qui voyaient cette main s'esclaffaient.

Aujourd'hui, elle inspire plutôt la pitié. Ceux qui croient qu'il s'agit de la main de Tyr ne sont pas étonnés qu'elle ait encore un certain pouvoir, elle est animée. Malheureusement, c'est en raison de la Sombre Intrusion.

Si on retire la main de la plaque, elle se reçoit sur ses doigts et suit les PJ partout où ils vont comme un sinistre animal domestique. Elle a une sacrée poigne (Force équivalent à 18/00). Elle peut remplacer une main coupée et se greffe toute seule avec quelques difficultés. Malheureusement, c'est une créature morte-vivante et elle tue lentement son hôte sur une période de 24 heures, si elle n'est pas coupée avant. Pendant ce temps, elle procure à son possesseur une force de 18/00.

Main morte-vivante de "Tyr" : CA 8; VD 6; DV 1; pv 8; TAC0 20; #AT 1; Dég 1d6 (écrasement); AS saut et écrasement; DS immunités standard des morts-vivants, régénère 1 pv par round même en dessous de 0 (ne régénère pas les dommages du feu); TA P (taille d'une main); NM élite (14); AL CM; PX 35.

Notes : en combat, la main saute comme une araignée – si elle réussit son jet d'attaque, elle agrippe sa cible et l'écrase automatiquement infligeant 1d6



points de dommages. Elle ne peut être arrachée que si on la réduit à moins de 0 point de vie ou grâce à un jet réussi de barreaux et herses.

14.6 Piliers de fer
(Test d'adresse)

Une profusion de piliers de fer atteignant presque le plafond, à 6 mètres, sont disséminés dans cette pièce. Ils sont tellement serrés les uns contre les autres qu'il est difficile de voir le mur opposé mais ils ne semblent pas être rangés d'une façon particulière. Certains sont assez proches et se touchent presque, alors que d'autres sont suffisamment espacés pour qu'on puisse se glisser entre eux. Les piliers ont quatre côtés d'environ 30 centimètres et ne portent aucune inscription ni décoration.

C'est la première des six épreuves servant à faire le tri entre les nombreux prétendants et les quelques individus susceptibles d'affronter le Haut Seigneur Suprême. En raison de la malédiction, il ne reste que cinq épreuves; la salle qui n'est pas numérotée sur la carte est vide (bien que les PJ puissent y percevoir une menace s'ils savent qu'ils vont subir une série de tests). La première épreuve est une épreuve de Dextérité qui consiste à éviter les piliers qui tombent.

Les colonnes de fer sont agencées de telle manière que, si une seule d'entre elles tombe, toutes les autres suivent, selon un effet de dominos, dans un bruit épouvantable et écrasant aisément tout être humain situé dessous. De plus, de nombreux piliers sont prévus pour s'effondrer sur les murs et les racler, ainsi que le plafond, de façon à mettre aussi en danger les individus s'y déplaçant (grâce à des *pantoufles d'araignées*, par exemple).

Une magie est prévue pour déclencher la chute des piliers dès qu'un être vivant est à mi-chemin entre les deux portes. Ceux qui sont pris dans ce chaos sont obligés de sauter, d'esquiver, d'anticiper et de courir pour éviter d'être écrasés. Il faut réussir 3 jets de Dextérité (le premier avec une pénalité de -2, le deuxième à -4 et le troisième à -6). Vous êtes encouragé à décrire les colonnes s'abattant juste au ras des PJ pour augmenter le côté dramatique de la situation. Quiconque est touché par un pilier subit 3d10 points de dommages et essuie une pénalité supplémentaire de -2 à son prochain jet de Dextérité. Après 1 minute d'activité, tous les piliers sont tombés et la salle est plongée dans le plus grand silence. Au bout d'une semaine, les piliers reprennent leur place par magie.

14.7 Porte lisse
(Test de force)

Cette salle est vide. Les seules issues sont l'arche par laquelle vous venez d'entrer et un panneau d'argent à l'autre bout. Il n'y a ni trace ni givre sur la surface métallique. Une petite poignée au bas du panneau semble, cependant, prise dans la glace. En fait, il s'agit d'un bourrelet de glace, comme une vague gelée.

Le panneau est en acier trempé, glissé entre deux rainures verticales. Il est évident qu'il s'ouvre à la verticale. Un ancien enchantement le protège contre toute attaque magique. Un sort de *déblocage* n'a aucun effet. La surface du panneau est parfaitement lisse et couverte d'une fine couche d'huile. Quelques cristaux de glace se sont formés dessus mais ils glissent au sol formant la couche de glace. Le seul moyen d'ouvrir le passage est d'agripper la poignée et de soulever.

On peut facilement dégager la poignée en faisant fondre la glace ou en la brisant. Elle est suffisamment large pour permettre à un être humain de la saisir avec une seule main. Il faut une Force de 18 pour soulever le panneau. Les personnages ayant une Force inférieure ne le font même pas bouger. Une fois soulevé, quelqu'un devra le maintenir en position pendant que le reste du groupe passera.

Il est possible de détruire le panneau. Il a une classe d'armure de -2 et peut encaisser 80 points de dommages. Seules, des armes contondantes et perforantes (type C ou P) peuvent être utilisées.

14.8 Musique des sphères
(Test de tolérance)

Des myriades de sphères sont accrochées au plafond haut de 6 mètres. De couleur courante ou exotique (vermillon, safran, noisette, azur, mauve, chartreuse, etc.), elles ont un diamètre d'environ 60 centimètres et pendent de 1 à 2 mètres du plafond situé à 6 mètres. Au seuil de cette salle, on peut entendre un léger bourdonnement.

Chaque sphère peut émettre magiquement une unique note parfaitement pure. Malheureusement, les notes ont été choisies pour que l'ensemble crée une cacophonie insupportable. Le bourdonnement audible à l'entrée provient des sphères.

Quand un être vivant entre dans la salle, toutes les sphères émettent leur propre son, tout d'abord très bas. C'est, dans un premier temps, désagréable mais,



c'est un effet de l'énergie qui lui permet d'être animé. Il est entouré par des vapeurs lumineuses qui s'étendent autour de lui sur 6 mètres; c'est la portée de sa capacité d'absorption de la vie. Acérérak lui a appris la langue commune des PJ (tout du moins un dialecte archaïque) pour qu'il puisse les défier :

"Halte, vous qui circulez dans la Cité Qui Attend. Si vous voulez passer et rejoindre la Tour du Rêve, votre valeur vous devez prouver.

"Un champion choisissez, un qui soit suffisamment puissant pour me combattre, moi, le Haut Seigneur Suprême de la Tour des Épreuves. Si victorieux est votre champion, tous vous passerez. Si la défaite est le destin de votre champion, tous vous devrez rebrousser chemin et ne jamais revenir. Choisissez !"

Rien ne force les PJ à choisir un seul champion mais Faericles n'est pas idiot; il sait qu'il n'aura pas l'avantage si le combat n'est pas à un contre un. Si les PJ attaquent en masse, il se défend du mieux qu'il peut. S'ils choisissent un champion et que celui-ci perd, Faericles ordonne aux autres PJ de partir. Qu'ils soient d'accord ou non, ils ne peuvent franchir l'obstacle que représente Faericles tant qu'il "vit". Mais s'ils détruisent le Seigneur, ensemble ou non, rien ne les empêche de traverser le pont décrit en 11.

Les caractéristiques de Faericles sont indiquées page suivante.

14.12 Sensorium de Faericles

Trois murs courbes de pierre noire forment cette salle dallée de pierres vertes vitrifiées. Au centre, il y a une natte de 3 mètres carrés, dont chaque coin est orné d'une pierre qui brille d'un éclat violet.

Faericles passe au moins 12 heures par jour sur sa natte, en méditation sur les mystères de son art. Pendant ce temps, les quatre pierres enchantées insufflent



de l'énergie à son organisme pour qu'il reste animé sans avoir à se nourrir d'êtres vivants. Ces pierres (créées par Acérérak) émettent des radiations nécromantiques capables de saturer des choses vivantes ou ayant vécu. Elles créent un lien entre la chose qu'elles saturent et le Plan d'Énergie Négative. Pour Faericles, un zombie moilian, cela signifie rester actif à jamais tant qu'il reçoit sa "dose" régulièrement.

Pour un être vivant, les radiations des pierres provoquent une douleur aiguë après 1 round d'exposition. Il ressent également un vague sentiment de terreur et l'envie de quitter cet endroit baigné par la lueur. Un lien avec le Plan d'Énergie Négative se crée à la fin du deuxième round.

Alors, l'énergie vitale de l'infortuné est aspirée d'un seul coup, en une décharge spectaculaire qui le tue et le transforme en mort-vivant en 1 tour. Ce mort-vivant conserve ses Dés de Vie, ses points de vie, ses compétences, maîtrises, sorts et capacités de classe (sauf pour les paladins qui deviennent des guerriers morts-vivants). En fait, le personnage peut même ne pas s'en rendre compte tout de suite.

Avec le temps, il découvrira qu'il n'a plus besoin de manger, de dormir, de se reposer ni même de respirer. Son cœur ne bat plus et sa peau devient pâle. Ses blessures ne guérissent pas naturellement et les sorts de soin lui infligent des dommages. Il peut être repoussé comme un mort-vivant ayant le même nombre de Dés de Vie. Si vous le souhaitez, consultez le supplément *Requiem : The Grim Harvest* pour Ravenloft®, pour les règles concernant les PJ morts-vivants.

En tant que Haut Seigneur Suprême, Faericles détient l'*Épée du Péril* qu'il utilise au mieux de ses capacités. Il n'a aucun autre objet de valeur.

Faericles, Haut Seigneur Suprême, zombie moilian : CA 0 ; VD 12 ; DV 16 ; pv 85 ; TAC0 5 (2 avec l'*Épée du Péril*) ; #AT 2 ; Dég 2d4+3 et effet d'une *épée sanglante* (*Épée du Péril*) x2 ; AS absorption de la vie, froid ; DS régénération ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int moyenne (10) ; AL CM ; PX 10 000.

Notes : absorption de la vie sur 6 mètres de rayon ; un être vivant dans ce périmètre doit effectuer un jet de sauvegarde spécial pour éviter les dommages. Il faut obtenir au moins un 12 sur 1d20. Les ajustements aux points de vie dus à la Constitution s'appliquent à ce jet (les personnages peuvent choisir les ajustements du Guerrier, quelle que soit leur classe). En cas d'échec, le personnage perd 1d4 points de vie. Le zombie ajoute ses points de vie aux siens jusqu'à ce qu'il atteigne son maximum (les points de vie en excès sont tout simplement perdus).

Une fois par round, il peut projeter une vague de froid sur tous ses adversaires situés dans un rayon de 10 mètres. Les victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou subir 2d6 points de dommages dus au froid. De plus, celles qui ratent ce premier jet de sauvegarde doivent en effectuer un autre contre la paralysie ou rester gelées sur place pendant 1d4+1 rounds.

Équipement spécial : Épée du Péril (voir **Annexe 2, p. 155**).

15. La Tour du Rêve

Le pouvoir des rêves était très important pour les anciens citoyens de Moïl. À travers leurs songes, ils pensaient que la puissance de l'esprit était totalement libérée, que leur double onirique pouvait voyager n'importe où sur leur monde et dans d'autres univers, dans le passé mais aussi dans le futur. Ils créèrent donc la Tour du Rêve pour pouvoir étudier ce phénomène, le développer et le contrôler grâce à des drogues qui permettaient de rester parfaitement lucide pendant un songe. Rares étaient les Moilians qui ne se rendaient pas dans cette tour, au moins une fois, pour y subir une thérapie de rêves magiques.

Avec la malédiction d'Orcus, la conscience onirique des Moilians, particulièrement renforcée, survécut au-delà de la mort de leur enveloppe charnelle ; c'est ainsi qu'est né Vestige (voir le livret **Cartes et Monstres**). Puisque cette tour fait partie de ses origines, Vestige y est souvent ; la Tour du Rêve peut être considérée comme sa tanière. Très sensible aux moindres perturbations dans cet endroit, il y est automatiquement attiré si quelqu'un y entre.

Consultez **2. La Tour du Matin, p. 58**, pour toute information sur les autres niveaux de la tour et les salles qui ne sont pas numérotées. Seul un niveau de cette tour est détaillé sur la **Carte 8** (relié au pont le plus haut). Quoi que fassent les PJ, ils ne trouveront aucune autre entrée permettant d'accéder aux autres étages, à l'exception des fenêtres à l'extérieur qui donnent sur la carcasse vide de la tour.

15.1 Entrée

Le pont mène, vers le sud, à une arche de 6 mètres de large s'ouvrant sur le côté lisse d'une tour de pierre grise et de métal. Sur le linteau, recouvert de givre, est gravée une demi-lune en argent, entourée d'étoiles symbolisées par des petites gemmes. Au-delà, tout n'est que ténèbres et silence.

La lune et les étoiles signalaient cet endroit aux citoyens de Moïl ; le symbole n'a aucune qualité spéciale



et les gemmes sont trop petites pour avoir une quelconque valeur. Dès que les PJ franchissent cette arche (ou entrent dans la tour par n'importe quel autre accès, comme une fenêtre), Vestige sent leur présence et revient vers la tour.

15.2 Lethargatorium

Cette très grande salle est dotée d'une vaste ouverture dans le mur extérieur, permettant ainsi à la lueur des éclairs intermittents d'éclairer ce qui semble être d'anciens baraquements. Des lits composés d'une armature de bois, d'un matelas épais et d'un oreiller de laine sont disposés en deux rangées le long des murs de la pièce. Des placards métalliques sont fixés contre le mur intérieur. Sur chacun d'eux on peut distinguer, sous la couche de glace omniprésente, différents symboles.

C'est ici que venaient les citoyens de Moïl pour rêver selon les indications des mystiques. Ces derniers n'étaient que trop heureux de faire partager les fruits de leurs recherches à ceux qui le désiraient, contre une petite somme d'argent bien entendu. Les lits permettaient aux clients de dormir confortablement sous la surveillance des mystiques.

Les mystiques plongeaient leurs clients dans le sommeil grâce à un soporifique que l'on trouve dans les placards de cette pièce, mélangé avec du *lucidaphen* (voir **salle 15.3**).

Il y a 10 placards métalliques, tous verrouillés. Chacun d'eux contient différents soporifiques (10 dans chaque placard) qui ont tous les mêmes effets et plongent le patient dans un profond sommeil. Les récipients sont divers et vont de la bouteille de verre à la coupe de glaise. La consistance des drogues est également très variable (servez-vous de la table de la salle 7.11 si vous le voulez). Chaque soporifique (qu'il soit avalé ou appliqué) plonge le personnage dans un sommeil profond pendant 1d10+1 heures. Rien ne permet de le réveiller, même en le secouant. Une fois qu'une durée de léthargie a été déterminée pour une substance, notez-la, cette durée ne variera jamais pour ce produit.

Chaque récipient contient 4 doses. Utiliser plus d'une dose à la fois impose un jet de sauvegarde contre les poisons, avec une pénalité de -1 par dose supplémentaire. Si le jet est un échec, le personnage subit 2d10 points de dommages par dose supplémentaire. Si le jet de sauvegarde réussit, le personnage subit 1d10 points de dommages par dose supplémentaire. Dans les deux cas, son sommeil est prolongé de 1d10+1 heures par dose supplémentaire.

Contre le mur sud, un client est encore couché dans un lit, sous les couvertures. En retirant les draps, on découvre un zombie moilian.

Zombie moilian : CA 6 ; VD 9 ; DV 9 ; pv 0 (32 maximum) ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (poings) ; AS absorption de la vie, froid ; DS régénération ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int faible (5) ; AL CM ; PX 4 000.

Notes : voir **2.5** ou la description du zombie moilian dans le livret **Cartes et Monstres** pour les détails concernant ses pouvoirs.

15.3 Lucidaphen

La porte en bois donnant sur cette salle est verrouillée (-30 % aux chances de crocheter la serrure) mais elle n'est pas piégée. Une petite plaque de cuivre, sur la porte, indique en moilian : "Lucidaphen".

Cette grande salle était autrefois meublée d'armoires métalliques qui sont aujourd'hui éparpillées par terre, toutes abîmées et même disloquées. Sur le mur du fond est gravée une demi-lune en argent de 6 mètres de diamètre, entourée d'étoiles symbolisées par des gemmes.

Le lucidaphen est une drogue spéciale inventée par les mystiques moilians pour augmenter le réalisme et la durée des rêves. Elle permettait également à ceux qui le voulaient de gérer leurs propres rêves en ajoutant leur touche personnelle aux décors, aux thèmes, aux intrigues et aux personnages du monde onirique. Très à la mode à Moïl, cette drogue créait une véritable dépendance.

Les armoires métalliques (30 en tout) sont toutes verrouillées, bien que 10 d'entre elles se soient ouvertes en tombant. Tout ce qu'elles contenaient (du lucidaphen dans des fioles de verre) est brisé et répandu par terre. Si les PJ fouillent les autres armoires, lancez 1d20 pour déterminer combien d'armoires intactes ils doivent fouiller avant de trouver la seule fiole de lucidaphen encore utilisable.

La fiole contient 10 doses, indiquées par un trait, d'une substance rougeâtre luminescente (le lucidaphen). Bien qu'elle ait été préservée par le froid, le temps a eu quelques effets secondaires sur le produit. Pour que la drogue ait un quelconque effet, le personnage doit trouver le sommeil d'une manière ou d'une autre une heure après l'avoir absorbée. Il y a 20 % de chances pour qu'une dose agisse comme un poison mortel (sauf si le personnage réussit un jet de



sauvegarde contre le poison, avec une pénalité de -2) et il y a 30 % de chances pour qu'elle soit inefficace.

Il y a donc 50 % de chances pour que le lucidaphen agisse convenablement : le rêveur contrôle complètement son songe et a 75 % de chances de trouver la réponse à une énigme complexe. Une telle réponse sera certainement révélée sous la forme d'un rêve symbolique. Si vous le souhaitez, chaque dose de lucidaphen peut avoir une chance de conduire le rêveur vers la Cour du Cauchemar décrite dans le supplément pour Ravenloft®, *The Nightmare Lands*.

Malheureusement, pour chaque dose absorbée, le personnage a 1 chance sur 6 de devenir dépendant. Dans ce cas, il est incapable de dormir sans une autre dose. S'il ne peut en avoir, le manque de sommeil l'affaiblit (il subit une pénalité cumulative de -1 à tous ses jets de caractéristiques, de sauvegarde et d'attaque, tous les deux jours passés sans sommeil). Après deux mois passés sans dormir, le personnage meurt, sauf si on utilise sur le malheureux un sort de *guérison*, de *délivrance de la malédiction* ou toute autre magie similaire.

15.4 Sol fracturé

Cette imposante salle est faiblement éclairée par une large ouverture dans le mur sud. Une force destructrice quelconque a fait un trou dans le sol de pierre. La fissure est large de 30 mètres d'est en ouest et d'environ 15 mètres du nord au sud. Le gouffre s'ouvre au pied de la massive colonne de fer qui soutient la tour.

Votre regard est attiré vers le bas, vers les ténèbres à la base de la tour. Vous apercevez alors, à 10 mètres en dessous de votre position, une petite plate-forme circulaire fixée sur le pilier de soutien. La lumière ambiante ne vous permet pas d'arriver à identifier l'objet posé dessus.

C'est ici que Vestige est le plus souvent attiré au cours de ses errances dans la cité qui était autrefois connue sous le nom de Moïl. Ce n'est pas une coïncidence si Acérérak y a installé un de ses mécanismes nécessaires pour libérer le fantôme volant de la salle 16.7.

Quiconque s'approche à moins de 1,50 mètre du trou a 50 % de chances de marcher sur un point faible du sol. Cette partie s'effondre alors et entraîne dans le gouffre tous ceux qui ratent un jet de sauvegarde contre les souffles. Le jet déterminant le risque de rupture est à effectuer une fois par round tant que quelqu'un se trouve à proximité du bord.

15.5 Plate-forme suspendue

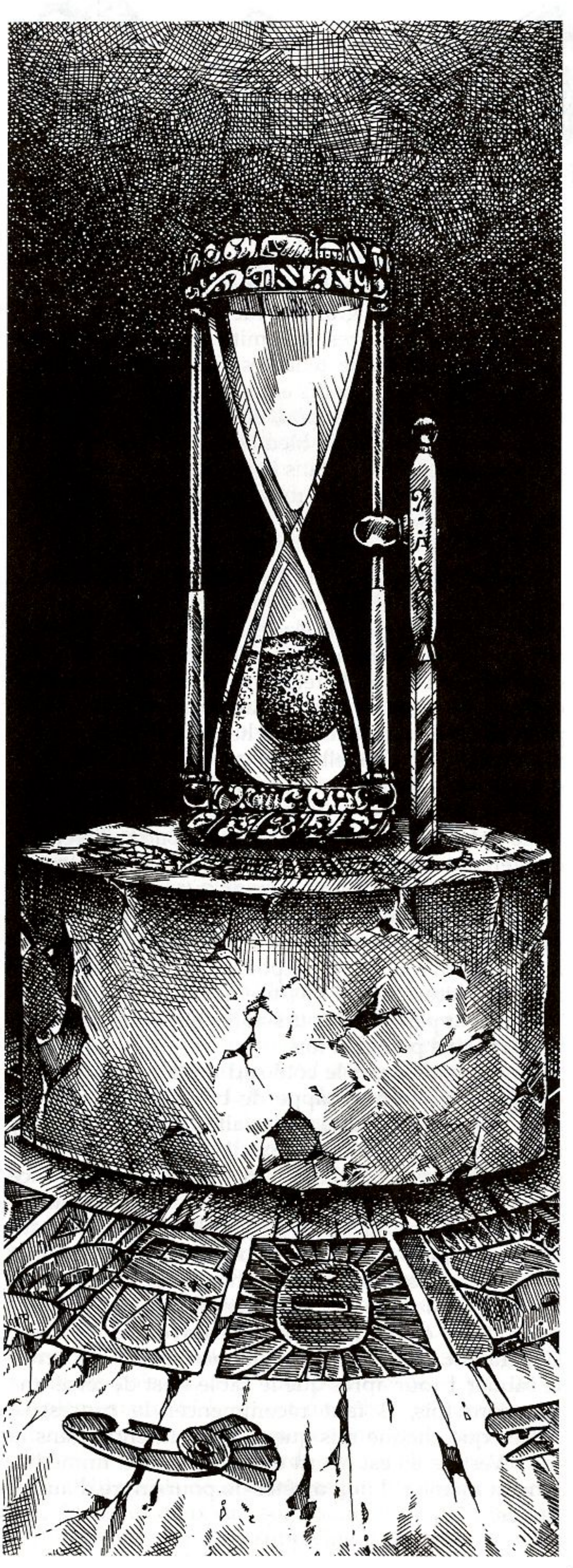
Cette plate-forme de pierre, fixée à la colonne centrale par son coté nord, est suspendue au-dessus du sombre abîme. La grande salle au-dessus est éclairée par des lumières intermittentes mais au-dessous, tout n'est que ténèbres. Sur la plate-forme, sont incrustés des motifs en pierre rouge, entourant un support de pierre rond, de 1 mètre de haut. Un sablier rempli de sable bleu est fixé sur le support. Un message est serti dans la pierre, près du sablier, avec les mêmes pierres rouges que celles qui décorent la plate-forme.

Montrez aux joueurs l'illustration #41. Le message est écrit dans la langue commune des PJ : "Quand le sable est épuisé, retournez le sablier." Le sablier est fixé au support par une épaisse tige de métal enfoncée dans la pierre. Si on le retourne, on entend un déclic, et il ne peut plus être bougé tant que le sable ne s'est pas écoulé, ce qui prend une heure. On peut alors le retourner une nouvelle fois et entendre un autre déclic. Cela a pour effet de soulever la herse bleue en 16.7.

Ce qui rend cette simple opération particulièrement dangereuse, c'est que Vestige est en route (prévenu de la présence des PJ quand ils sont entrés dans la tour). Acérérak a conçu le mécanisme du sablier pour tirer profit de la nature territoriale de la créature ; en forçant les PJ à attendre une heure pour déclencher complètement le mécanisme, il s'assure que Vestige arrivera à temps. Il apparaît 1d4 tours après que le sablier a été retourné une première fois.

Vestige arrive par le côté sud de la tour, avançant comme une étrange nappe de brouillard jusqu'à ce qu'il atteigne la fenêtre de la salle 15.4. Si tous les PJ sont en bas, sur la plate-forme, ils n'ont aucun moyen de le voir approcher. Ils ne remarqueront sa présence que quand il se déversera par le trou au sol comme une sinistre cascade. Il se dirige droit vers ceux qui sont sur la plate-forme. Les murmures qui en émanent le précèdent comme des filaments de brouillard.

Vestige est un redoutable adversaire et la meilleure stratégie est certainement d'essayer de le semer. Cependant, si les PJ ne parviennent pas à retourner le sablier 1 tour après que le sable s'est déversé une première fois, il faut recommencer le processus. Notez que chaque fois que quelqu'un entre dans la tour, Vestige en est averti et qu'il s'y rend immédiatement même s'il doit arrêter de poursuivre d'autres proies.



Vestige : CA 10 ; VD Vl 6 (A) ; DV 20 ; pv 100 ; TAC0 3 ; #AT 1d12 ; Dég 2d6 ; AS terreur, absorption de l'esprit ; DS touché par arme +4 ou supérieures, immunités ; faiblesses spécifiques : tenu en respect par un sort de *protection contre le mal* ; RM 90 % ; TA É (brume de 3 mètres de haut et 12 mètres de diamètre) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL NM ; PX 21 000.

Notes : Vestige est immunisé contre les sorts *charme, immobilisation, sommeil,* contre le froid, le poison et la magie mortelle. *Protection contre le mal* ou des pouvoirs similaires le tiennent en respect (pas de jet de résistance magique) mais Vestige peut briser ces protections en 2d6 rounds. Les armes +4 ou supérieures peuvent affecter sa forme diaphane, infligeant des dommages égaux aux bonus magiques de l'arme.

Quand Vestige arrive à moins de 30 mètres, on peut entendre les murmures, les lamentations et les chuchotements de nombreuses personnes (même avec un sort de *silence*). Tous ceux qui se trouvent à portée doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts à -4. Si le jet échoue de 1 à 4 points, la victime subit une pénalité de 4 points à toutes ses actions, ce qui inclut les attaques, les jets de caractéristiques et de sauvegarde, tant que Vestige se trouve à moins de 30 mètres. Ceux qui ratent leur jet de sauvegarde de plus de 4 points perdent toute raison et fuient de terreur pendant 1 tour.

Si Vestige arrive à moins de 6 mètres de ses proies, il attaque, chaque round, avec 1d12 volutes de brume. Chaque volute peut attaquer une créature différente et inflige, si elle touche, 2d6 points de dommages en dissolvant la chair.

Tout adversaire enveloppé par le corps brumeux de la chose n'est pas nécessairement sujet à ses attaques physiques. En fait, Vestige essaie de se nourrir de son esprit. Pour chaque round passé dans la brume, un être conscient doit effectuer un jet d'Intelligence. En cas d'échec, il perd temporairement 1d4 points d'Intelligence. Si l'Intelligence tombe à 0, l'esprit de la victime fait à jamais partie de Vestige. Le corps sans âme de la victime subit 2d6 points de dommages par round jusqu'à ce qu'il soit totalement dissous.

16. La Tour de Glace Noire

Ce bâtiment, construit grâce à la magie, ne fait pas partie des tours originelles de la Cité Qui Attend mais a été érigé par Acérérak pour passer de ce demi-plan à sa Forteresse de la Conclusion. Contrairement aux autres édifices, cette tour est carrée et elle se termine en pointe. Elle est, de plus, entièrement faite de glace

noire que la température extérieure permet en partie de conserver. C'est naturellement la magie qui maintient cette structure intacte et, surtout, qui l'empêche de s'effondrer sous son propre poids.

La tour de glace est une gigantesque structure pleine et ce n'est qu'à sa base qu'ont été creusées des salles. Acérérak y a placé quelques pièges pour permettre aux aventuriers de prouver leur valeur avant d'atteindre la Forteresse de la Conclusion.

16.1 Du pont à l'escalier

Lire le texte suivant quand les PJ sont encore à bonne distance de la tour.

Une tour jaillit de l'obscurité, s'étirant vers des cieux qu'elle semble vouloir désespérément atteindre. Contrairement aux autres tours, celle-ci est parfaitement lisse, comme un énorme cristal. Elle se termine en pointe bien au-dessus de vos têtes.

Lire le texte suivant quand les PJ arrivent à moins de 15 mètres de la tour par le pont.

Le pont permettant d'accéder à cette tour débouche sur une petite plate-forme faite de la même matière noire et lisse qui constitue l'édifice. Il n'y a aucune entrée visible, aucune fenêtre sur toute la surface du bâtiment. De là où vous êtes, un escalier étroit a été taillé sur les murs extérieurs pour permettre de descendre le long du monument.

Les PJ qui étudient la plate-forme et la tour noire peuvent facilement déterminer qu'elles sont entièrement faites de glace. En raison du froid qui règne sur ce demi-plan, la glace n'est pas aussi glissante qu'elle le serait dans des conditions normales. Cependant, il s'agit tout de même de glace, il y a donc un risque. Toute action ou circonstance qui nécessiterait en temps normal un jet de Dextérité subit une pénalité de -2 pour les PJ se tenant sur la surface lisse. En cas de combat, tout PJ donnant ou recevant un coup doit effectuer un jet de Dextérité avec un bonus de +1 ou tomber (si cela se produit sur l'escalier, il y a 50 % de chances pour que le combattant chute dans le vide).

La glace de la tour, de la plate-forme et de l'escalier fond normalement si on la réchauffe bien que la magie de la structure la régénère au rythme de 30 centimètres cubes par tour. Notez que les objets (ou les personnages inconscients !) placés dans une telle cavité seront pris par la glace qui se reconstitue.





L'escalier descend le long de la tour en une large spirale dont chaque boucle mesure environ 90 mètres. Il est donc difficile de distinguer le reste de l'escalier avec une vision normale.

16.2 La descente

Lire ce texte quand les PJ descendent l'escalier.

La silhouette de la tour se distingue des nuages constellés d'éclairs, au-dessus et au-dessous de vous, uniquement par sa noirceur totale. L'escalier est large de 1 mètre. Aucune rambarde, aucun garde-fou ne vous protège d'un faux pas; si vous glissez, vous risquez de tomber dans l'abîme.

Les PJ qui descendent par l'escalier s'attendent à être attaqués dans un endroit aussi exposé et ce ne sont pas les citoyens de la Cité Qui Attend qui voudront les décevoir.

Il faut environ une heure pour atteindre la base de la tour. À mi-chemin, une nuée de fondamentaux négatifs jaillissent d'un creux dissimulé dans la glace au moment où le PJ choisi au hasard passe devant (il devra effectuer un jet de surprise). S'il est surpris, il doit effectuer un jet de sagesse. Un échec signifie qu'il s'est jeté instinctivement en arrière avant de se rappeler l'étroitesse de l'escalier. Il doit alors effectuer un jet de Dextérité avec une pénalité de -2 (comme cela est expliqué en 16.1) pour éviter de tomber dans le vide. S'il réussit son jet, il chute de 1d2+2 mètres au bas de l'escalier et subit 1d4 points de dommages. Les fondamentaux tournoient et attaquent en tentant d'éloigner les aventuriers de leur nid.

Fondamentaux négatifs (2d10) : CA 3; VD Vl 18 (B); DV 1+1; pv 5 chacun; TAC0 19; #AT 1; Dég 1d6 (percutent leur cible); AS 30 % de chances à chaque rencontre de se coordonner (la nuée s'abat sur une victime, leur TAC0 est réduit de 1 par fondamental impliqué dans l'attaque); DS immunisés contre les armes normales, le froid et les sorts affectant l'esprit; TA Mi; NM stable (12); Int partielle (3); AL NM; PX 420 chacun.

16.3 La base de la Tour

L'escalier débouche enfin là où se trouve la base de la ville : des étendues brumeuses de vapeurs noires, roulant dans toutes les directions autour des fondations de la tour de glace noire. La dernière marche donne sur une plate-forme qui affleure les brumes bouillonnantes.

De la plate-forme, on peut accéder à un couloir de 6 mètres carrés creusé dans la glace. De chaque côté du tunnel, sont installées des sculptures d'humanoïdes à tête de chacal, vêtus de robes. Au-dessus de l'entrée un œil est gravé. Le passage mène à des ténèbres absolues.

Montrez aux joueurs l'illustration #42. C'est l'entrée de la tour. Les sculptures et l'œil n'ont aucun pouvoir spécial, mais ils peuvent évoquer quelques souvenirs de représentations similaires dans la *Tombe des Horreurs*. Ce sont juste les marques indiquant l'entrée de la tour.

Sauf indication contraire, la portée d'une source de lumière, au travers de la glace, est réduite à 1/5ème de sa portée normale. Par exemple, une torche qui éclaire normalement sur 10 mètres de rayon, ne permettra de voir que sur 2 mètres dans la glace.

16.4 Le goulot des zombies

Le couloir vous oppresse comme un carcan de glace. Soudain, à la lueur de vos torches, vous apercevez de vagues silhouettes dans les murs, le sol et même le plafond translucides. En vous approchant, vous finissez par les identifier : des formes humanoïdes congelées dans diverses positions, comme des insectes pris dans l'ambre.

Acérérak a réuni quelques douzaines de zombies moilians et les a murés dans la glace de ce couloir quand il a construit la tour de glace noire. Leurs hurlements constants peuvent être vaguement perçus par des PJ qui s'en approchent suffisamment près. Cependant, à moins de 6 mètres, les aventuriers commenceront à sentir les effets du pouvoir d'absorption de la vie des morts-vivants. Les zombies s'étalent sur 9 mètres le long du couloir et forment une sorte de goulot que devront franchir les PJ.

Il est envisageable de courir le plus vite possible pour éviter d'être trop affecté par le pouvoir des créatures. Tout personnage se déplaçant à une vitesse de 6 ou plus peut franchir la zone suffisamment rapidement pour n'être soumis qu'à un seul jet.

Malheureusement, Acérérak a pensé à ceux qui seraient assez fous pour courir : 3 mètres après le goulot des zombies, il a installé un piège. Le sol du couloir de 6 mètres n'est solide qu'en apparence. En fait, il est suffisamment fin pour se briser sous un poids de 10 kg. Quiconque brise la glace peut tenter un jet de Dextérité



pour se rattraper à un bord qui, même en cas de jet réussi, se brise également ! Le piège est une fosse de 6 mètres carrés, profonde de 12 mètres et garnie de piques de glace tranchantes comme des rasoirs. Ceux qui y tombent subissent 4d6 points de dommages dus à la chute et 1d6+5 points de dommages infligés par la glace.

Plus ignoble encore, les murs du fond de la fosse possèdent plus de zombies pris dans la glace que dans le couloir. Du fond jusqu'à une hauteur de 6 mètres, l'intérieur du puits est entièrement baigné par le pouvoir d'absorption de la vie des zombies moilians, hormis un petit carré de 60 centimètres de côté au centre. À ceux qui ne disposent pas de la magie appropriée ou d'amis réagissant très rapidement, ce piège offrira une mort rapide.

La glace recouvrant le piège et celle formant les pointes se régénèrent lentement. Les zombies moilians dans les murs sont normaux, mais pris dans la glace, ils ne peuvent pas bouger. Si les PJ songent à tailler la glace ou à libérer ces monstres, les zombies leur prouveront leur gratitude en attaquant immédiatement. Ils n'ont rien d'autre que leurs vêtements.

Zombie moilian (beaucoup) : CA 6 ; VD 9 ; DV 9 ; pv 0 (31, 29 maximum) ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (poings) ; AS absorption de la vie, froid ; DS régénération ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int faible (5) ; AL CM ; PX 4000.

Notes : voir **2.5** ou la description du zombie moilian dans le livret **Cartes et Monstres** pour les détails concernant leurs pouvoirs.

16.5 Serpente et glisse

> Le couloir se termine devant un mur de glace concave. Creusé au milieu du mur, un tunnel de 1,30 mètre de diamètre descend dans les ténèbres à un angle de 45°. Autour du trou circulaire, sont sculptés des serpents. Ils sont entrelacés en cercle. Leurs yeux translucides semblent briller d'une froide lueur bleutée.

Si on approche de ce mur dans l'obscurité la plus totale, on peut en effet constater que les yeux des serpents brillent comme ceux des animaux sauvages



autour d'un feu de camp, la nuit. Les serpents sont magiquement animés quand un être vivant s'approche à moins de 6 mètres du mur. Ils se mettent à se tortiller comme s'ils étaient vivants mais restent fixés à la glace.

Tout PJ approchant à moins de 1 mètre du mur est attaqué par 1d6+3 sculptures de serpent dont les queues restent prises dans la glace.

Puisque ces créatures sont particulièrement vulnérables au feu, un sort de *boule de feu* semblerait une bonne idée. Mais, tout comme ceux qui vivent dans une maison de verre ne devraient pas y lancer des pierres, quand on est dans un tunnel de glace, la prudence s'impose avec des boules de feu : ce sort fera s'effondrer tout le couloir, sur 20 mètres, en direction de l'entrée. Les PJ seront alors pris sous des tonnes de glace et subiront 10d10+10 points de dommages. La chaleur de l'explosion fera fondre la partie effondrée qui deviendra impossible à traverser. Les PJ qui ne creuseront pas 20 mètres de glace devront attendre une semaine pour qu'elle se régénère suffisamment afin de dégager un tunnel.

Il est donc préférable de tuer les serpents un par un ou de subir 1 round d'attaques en se jetant au travers du trou. Curieusement, Acérérak n'a pas piégé le toboggan de glace bien qu'il conduise tout droit vers un piège (voir **16.6**).

Serpents de glace (40) : CA 2; VD 12; DV 3; pv 9 chacun; TAC0 17; #AT 1; Dég 1d4 et poison (morsure); AS poison de type O (jet de sauvegarde contre la paralysie); faiblesses spécifiques : le feu inflige doubles dommages; TA P; NM sans peur (20); Int animale (2); AL N; PX 75 chacun.

16.6 Un accueil plutôt froid

Le toboggan de glace vous débarque sur une plate-forme qui domine une fosse remplie de vapeurs noires. La plate-forme est glissante, très étroite et n'a aucun rebord ni point d'accrochage pour vous permettre de vous retenir tandis que vous glissez vers l'abîme.



Les PJ qui ont ralenti leur descente dans le toboggan à l'aide de cordes, de grappins ou d'autres moyens arrivent en toute sécurité sur la plate-forme.

Les autres plongent dans la brume s'ils ne trouvent pas un moyen de stopper leur glissade. Rien ne permet de s'accrocher sur la glace, la seule chance, c'est de parvenir à y planter quelque chose (une hache à une main, une dague, un grappin ou même une épée courte tenue à deux mains). Le PJ doit réussir un jet d'attaque contre une classe d'armure de 2. Si l'attaque réussit, l'arme s'enfonce dans la glace et il s'immobilise.

Un personnage ainsi stabilisé peut tenter d'attraper des camarades qui seraient dans la même position, ce qui leur confère un bonus de +2 au jet d'attaque. En cas d'échec, les deux personnages sont entraînés vers le précipice et ont chacun une dernière chance d'essayer de planter quelque chose dans la glace.

Comme un malheur n'arrive jamais seul, un nécrophage des glaces attend hors de vue, contre le mur à gauche du point de sortie du toboggan. Il se fera une joie d'aller accueillir ceux qui se retiennent du bout des doigts à leurs armes plantées dans la glace.

Alors que vous vous cramponnez à la plate-forme, heureux d'avoir pu freiner votre chute avant d'être précipités dans l'abîme brumeux, un squelette couvert de glace attire votre attention tandis qu'il s'approche tranquillement de vous. Les flammes noires vacillent sur son crâne quand il dit d'une voix sans timbre : "Ah ! Des invités ! Cela fait si longtemps ! Permettez-moi d'être le premier à vous présenter le Dernier Gouffre !"

Le nécrophage de glace se comporte comme le pire des vilains au cinéma : il marche sur les mains de ceux qui s'accrochent à leurs armes, donne des coups de pied dans ce qui retient les aventuriers, coupe les cordes, etc. En mêlée, il essaie d'attaquer en lutte (voir **table 43** du *Guide du Maître*, p. 85). Un résultat "projection" lui permet de balancer un PJ dans le gouffre (sur un jet réussi de sauvegarde contre les souffles, le malheureux peut se raccrocher au rebord ou au nécrophage, s'il le souhaite). Si le nécrophage de glace parvient à assurer une prise, le PJ est jeté dans le gouffre au round suivant s'il ne peut se libérer.

Si le monstre est vaincu, aucun autre nécrophage ne vient occuper l'endroit avant au moins une année. Cette créature n'a aucune possession.

Le Dernier Gouffre est la base brumeuse de la cité précédemment décrite ; ceux qui tombent dedans plongent dans le Plan d'Énergie Négative.

De l'autre côté de la fosse, une lueur multicolore déchire les ténèbres. Pour atteindre la salle 16.7, les PJ doivent voler, se débrouiller avec le mur de glace ou avec le plafond voûté à 30 mètres au-dessus de leurs têtes.

Nécrophage de glace : CA 0 ; VD 9 ; DV 16 ; pv 64 ; TAC0 5 ; #AT 2 ; Dég 5d4/5d4 (griffe/griffe) ; AS *Feu-noir* ; DS *régénère* 3 points de vie par round, immunisé contre les sorts *charme*, *immobilisation*, *sommeil*, contre le froid, le poison et la magie mortelle ; faiblesses spécifiques : peut être repoussé ; RM 30 % ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int moyenne (9) ; AL CM ; PX 14 000.

Notes : si cette créature touche, son adversaire s'embrase de *feu-noir* (voir **p. 44** ou la description de ce monstre dans le livret **Cartes et Monstres**).

16.7 Le fantôme volant

Lire le texte suivant en le modifiant, en cas de besoin, si les PJ ont activé certains ou tous les mécanismes des herses.

Une plate-forme de 10 mètres carrés, suspendue au-dessus de la brume noire, est fixée au mur est de cette salle. Une ouverture de 6 mètres carrés est obstruée par une herse brillant d'une lueur rouge. Derrière, une autre herse scintille d'une lueur verte et, encore derrière, une dernière est illuminée d'une couleur bleue. Malgré ces lumières, tout ce qui est au-delà est plongé dans les ténèbres.

Au-dessus de la première herse, un message est gravé dans la glace. Soudain, vous remarquez au fond du passage une silhouette avec deux ailes et deux tentacules noirs.

Le message dans la glace est écrit dans la langue des PJ :

Quand les herses ploient
Apparaît le destrier.
Il peut vous conduire vers moi,
Par la route autrefois cachée.

Une fois que les PJ ont actionné tous les mécanismes et que toutes les herses ont disparu, **montrez aux joueurs l'illustration #43**.

Le passage de 6 mètres carrés scellé par trois herses est l'accès à une cellule aux propriétés magiques très puissantes. Seul un *souhait*, et rien d'autre (même un *téléportation*), peut permettre de franchir une des herses. Il faut trois *souhaits* pour désactiver les trois herses. Ceux qui tenteraient de creuser la glace découvriront que la cellule n'existe pas, sauf si on se trouve





face à elle devant les herses. En fait, elle existe dans sa propre dimension qui n'est accessible que par le petit passage obstrué. La herse rouge s'ouvre en activant le mécanisme en 9.3. La herse verte avec le mécanisme en 13.6 et la herse bleue avec celui en 15.5.

Des fers dorés fixés au mur de la caverne immobilisent le golem qui y est emprisonné (voir ci-dessous) et seule la clef en 5.6 les ouvre.

Dans la salle, se trouve un fantôme volant (décrit en détail dans le MONSTROUS COMPENDIUM *Annual Vol. II*).

Cette monture est suffisamment grande (dans cette salle, elle est obligée de replier ses ailes de 12 mètres d'envergure) pour transporter sur son dos 10 créatures de taille humaine et leurs équipements. Les PJ hésiteront certainement avant de monter sur le dos d'une créature plus grande qu'un éléphant et possédant des tentacules à la place des yeux.

Acérérak a conféré suffisamment de puissance au destrier pour qu'il puisse voler de la Cité Qui Attend jusqu'à la Forteresse de la Conclusion et qu'il trouve son chemin entre les deux plans. En fait, le fantôme est capable d'aller dans n'importe quel plan en contact avec le Plan Éthéré. Il peut effectuer 3 voyages par an et a le pouvoir d'envelopper ses passagers d'une atmosphère respirable, quel que soit le milieu dans lequel ils se trouvent.

Quand il est libéré de la caverne de glace, le fantôme volant se rend sur la plate-forme, déploie ses ailes comme une sorte de grotesque papillon sortant de son cocon. Puis il se baisse comme s'il attendait des cavaliers. Il ne parle pas. Si les aventuriers montent sur lui (ils peuvent lui ordonner verbalement d'attraper un objet avec ses tentacules), il attend un ordre comme "Va !" ou "Mène-nous à Acérérak !". Après, il s'envole et plonge dans les vapeurs noires marquant la frontière de ce demi-plan. Reportez-vous au texte encadré au début de la Forteresse de la Conclusion (page suivante) pour une description du voyage. Ceux qui ne veulent pas être transportés par le fantôme volant ne trouvent jamais leur chemin dans l'incroyablement vaste Plan d'Énergie Négative et n'atteignent jamais l'entrée de la Forteresse.

Fantôme volant : CA 6 ; VD 3, Vl 24 (C) ; DV 11 ; pv 50 ; TAC0 9 ; #AT 2 ; Dég 2d8/2d8 (tentacules) ; AS parcours de l'ombre ; DS se cacher dans l'ombre, immunisé contre les sorts de feu et de froid, touché par armes +3 ou supérieures ; TA É (corps de 4,5 mètres) ; NM fanatique (19) ; Int supérieure (13) ; AL N ; PX 8 000.

Notes : c'est une création magique dont l'essence est issue du demi-plan de l'Ombre (un sort de *ténèbres* lui permet de récupérer 1d8 points de vie ; un sort de *ténèbres éternelles*, 2d8+1 points de vie). Il y a 90 % de chances pour qu'on ne le voie pas à la lueur des torches ou sous un éclairage plus faible. Il peut se dissimuler dans une ombre de n'importe quelle taille (où il n'est détecté que par un sort de *vision véritable* ou toute magie de ce genre). Il reste visible dans la caverne par ordre d'Acérérak. Sa Force de 24.

Le plan d'énergie négative

Tout être vivant qui tombe dans le Grand Néant s'en sort aussi bien qu'un tisonnier chaud plongé dans un tonneau plein glace ; sa chaleur et sa force vitale sont aspirées par l'environnement. Le Plan d'Énergie Négative est composé d'absence de lumière, de son, d'énergie et de vie ; c'est exactement l'inverse du Plan d'Énergie Positive. Ici toute chose connaît son début et sa fin, à l'exception des créatures qui sont l'antithèse de la vie : les morts-vivants.

Comme cela est décrit dans l'univers de campagne PLANESCAPE®, la survie dans ce plan est des plus difficiles. La volonté de se mouvoir suffit à se propulser au travers de ce plan. Cependant, sans rien pour se repérer ou pour se diriger, les voyageurs meurent souvent avant d'avoir atteint une destination

Tant qu'ils restent sur le dos du fantôme volant, les PJ ne risquent rien mais ceux qui sauteraient ou tomberaient de ce havre de sécurité seraient confrontés au plus grand des périls.

Naturellement, il n'y a pas d'oxygène. Pire, l'énergie vitale est absorbée au rythme de 2d6 points de vie par round. Cette perte de points de vie directe est la source des pouvoirs d'absorption possédés par de nombreux morts-vivants liés à ce plan. Quand les points de vie d'un voyageur tombent à 0, il meurt pour de bon (aucune résurrection n'est possible, quel que soit le moyen utilisé) et sa dépouille mortelle est remplie du sombre pouvoir de la non-vie. Ceux qui sont protégés par un sort de *protection contre le plan négatif* sont immunisés contre cet effet d'absorption pendant la durée du sort, mais respirer reste un problème sans aide magique.

Tout objet ayant des bonus magiques perd deux "+" sur ce plan, si cet objet a été forgé sur le Plan Primaire.

Ceux qui sont suffisamment protégés contre les conditions de ce plan peuvent utiliser des sorts. Mais ils découvrent que leurs sortilèges de Conjuration/Convocation ne peuvent atteindre que les Plans de la Cendre, de la Poussière, du Vide et du Sel. Les sorts infligent le maximum de dommages possible. La nourriture, l'eau ou les murs (ou toute autre matière) créés par la magie tombent en poussière en 1 seul round.

LA FORTERESSE DE LA CONCLUSION

La Forteresse de la Conclusion est suspendue à la frontière du Plan d'Énergie Élémentaire. Elle a été construite par la puissante sorcellerie d'Acérérak et avec l'aide d'une énorme quantité de zombies moilians qui furent, pour la plupart, détruits par la même occasion.

Le vol du fantôme

Les ailes du fantôme battent l'air avec une force insensée, vous conduisant haut au-dessus des vapeurs noires bouillonnantes. Le destrier s'immobilise un instant, replie ses ailes puis plonge au cœur du Dernier Gouffre ! Vous traversez une brume opaque qui vous glace le visage et couvre votre corps d'une moiteur froide… mais, heureusement, rien de pire.

Pendant un moment qui vous semble une éternité, vous êtes suspendus dans un univers d'ombre, de ténèbres et de brumes. Vos extrémités perdent toute sensibilité et vous commencez à avoir du mal à vous rappeler votre propre nom quand, soudain, le fantôme s'engouffre dans une sorte de faille. Vous retrouvez toutes vos facultés avant de discerner un gigantesque mur de ténèbres absolues qui s'étend dans toutes les directions. Le fantôme semble se diriger vers un petit point lumineux, une imperfection de clarté sur ce néant total.

La Forteresse est la dernière épreuve de volonté pour les aventuriers. Ceux qui survivront à ses dangers auront la force d'âme suffisante pour catalyser l'ultime transsubstantiation d'Acérérak. Ce processus est décrit en totalité dans la salle 31.

En tant qu'esprit post-demiliche, Acérérak a le pouvoir de se déplacer par l'esprit entre les plans et les dimensions de son choix ou de se manifester sous sa forme de demiliche. En raison des énergies très particulières qui imprègnent la Forteresse, il est aussi capable de posséder n'importe quel mort-vivant dans son complexe. Il peut ainsi s'insinuer dans un nécrophage de glace ou dans un squelette, avec la même facilité. Si le mort-vivant qu'il possède est détruit, son essence change tout simplement de corps, dans la Forteresse. Dans plusieurs des salles décrites ci-dessous, les PJ rencontreront des créatures possédées par Acérérak. Dès le début, il sait que les aventuriers sont là et il leur compliquera la tâche. Quoi qu'il arrive, il accueillera les survivants dans la salle 30.

Les PJ rencontreront Acérérak sous les formes suivantes (il y en aura peut-être d'autres) :

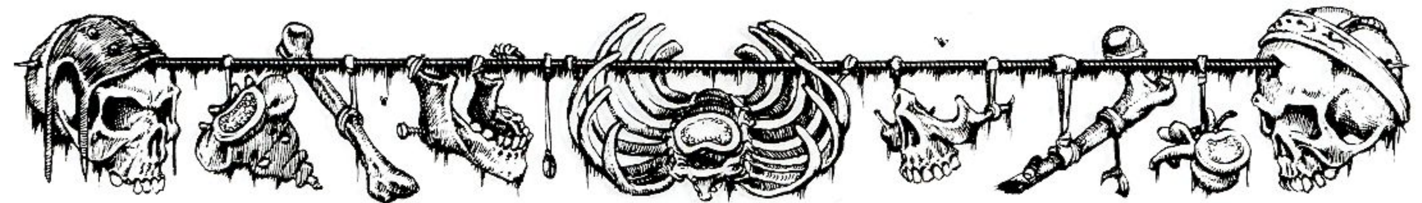
Acérérak, sous sa forme de demiliche : CA -6 ; VD Vl 21 (A) ; DV 12 ; pv 50 ; TAC0 aucun ; AS absorbe les âmes, hurlement équivalent à un *rayon de mort, malédiction* ; DS immunisé contre presque tout ; TA P (30 centimètres de diamètre) ; NM sans peur (20) ; Int supra-géniale (20) ; AL CM ; PX 15 000.

Notes : La demiliche ne peut être affectée que par les attaques suivantes : un sort d'*oubli* la force à s'immobiliser pendant 1 round. Un sort de *fracassement* lui inflige 3d6 points de dommages, un *dissipation du mal* lui assène 1d4+4 points de dommages. Un sort de *mot de pouvoir mortel,* lancé par un magicien astral ou éthéré, la détruit. Malheureusement, il est impossible d'atteindre ces deux plans à partir de la Forteresse. Une *épée vorpale*, une *épée d'acuité* ou toute autre arme +5 administre des dommages au crâne. Un paladin avec ce type d'armes ou une arme +4 lui inflige également des dommages normaux. (Souvenez-vous cependant que, dans la Forteresse, toutes les armes perdent un "+"). Un sort de *parole divine* occasionne 5d6 points de dommages. Tout personnage ayant une arme +4 (ou supérieure) ou une *masse de disruption* peut infliger 1 point de dommages par attaque réussie.

Acérérak, sous sa forme de squelette : CA 7 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 5 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (arme) ; DS régénère 2 points de vie par round, immunisé contre les sorts *sommeil, charme, immobilisation,* contre le poison, le froid et la magie mortelle. ; faiblesses spécifiques : peut être repoussé (comme une blême) ; TA M (1,80 mètre) ; NM Sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 270.

Sorts (5/5/5/5/5/4/3/3/2) : 1er- *charme-personnes, feuille morte, projectiles magiques* (x2), *signature magique* ; 2ème- *apparence altérée, ESP, invisibilité, ténèbres sur 5 mètres, verrou du magicien* ; 3ème- *boule de feu, éclair, hâte, immobilisation, vol* ; 4ème- *bouclier de feu, charme-monstre, détection de la scrutation, métamorphose d'autrui, porte dimensionnelle* ; 5ème- *animation des morts, cône de froid, contact avec un autre plan, illusion majeure, mur de force* ; 6ème- *chaîne d'éclairs, contingence, vapeur d'idiotie/d'agonie* †, *vision véritable* ; 7ème- *bannissement, doigt de mort, vaporisation prismatique* ; 8ème- *danse irrésistible d'Otto, entrave, permanence* ; 9ème- *arrêt du temps, souhait.*

† Nouveau sort (voir **Annexe 1**)



Acérérak, sous sa forme de nécrophage de glace : CA 0 ; VD 9 ; DV 16 ; pv 73 ; TAC0 5 ; #AT 2 ; Dég 5d4/5d4 (griffe/griffe) ; AS *feu-noir* ; DS *régénère* 3 points de vie par round, immunisé contre les sorts *charme, immobilisation, sommeil,* contre le froid, le poison et la magie mortelle ; faiblesses spécifiques : peut être repoussé ; RM 30 % ; TA M ; NM sans peur (20) ; Int supra-géniale (20) ; AL CM ; PX 16 000.

Notes : si cette créature touche, son adversaire s'embrase de *feu-noir* (voir **p. 44** ou la description de ce monstre dans le livret **Cartes et Monstres**).

Sorts : comme sous sa forme de squelette.

Puisque la Forteresse est érigée dans le Plan d'Énergie Négative, les effets de cet univers se font sentir dans le complexe. Étant un mort-vivant, Acérérak ne s'est pas inquiété de ce que cela pourrait provoquer sur les vivants. Mais ce n'est pas aussi terrible que si une créature vivante était immergée dans le Plan d'Énergie Négative. Les effets sont les suivants :

- Tous les morts-vivants sont repoussés comme s'ils étaient de 5 catégories supérieures sur la Table pour repousser les morts-vivants (**table 47** du *Guide du Maître*, p. 97). Les zombies moilians sont donc repoussés comme des morts-vivants de 13 DV.
- Le temps d'incantation de tout sortilège appartenant à l'école de nécromancie est réduit de 5. Par exemple, un sort d'*animation des morts*, qui prend normalement 5 rounds, est considéré comme instantané dans cet endroit. Un sort d'immobilisation des *morts-vivants*, qui nécessite normalement 5 segments, est également instantané.
- Toute créature vivante, plus grosse qu'un rat, qui meurt dans la Forteresse, a 95 % de chances de s'animer spontanément sous la forme d'un zombie mort-vivant avec les mêmes Dés de Vie que de son vivant, et ce, dans un délai de 1 round. Naturellement, cela s'applique à tous les PJ tués par Acérérak ou par ses pièges.
- Tous les morts-vivants sont plus robustes. Ceux qui ne se régénèrent pas normalement regagnent 2 points de vie par round. Ceux qui étaient dotés de cette capacité régénèrent de 2 points supplémentaires.
- Les sorts de soins ne fonctionnent qu'à 50 % (arrondir à l'entier inférieur pour un minimum de 0). Un sort de soin qui guérirait 20 points de vie ne permettra donc de regagner que 10 points.
- Il règne un froid surnaturel dans la Forteresse. Si les PJ ne sont pas protégés magiquement contre le froid, ils subissent 1 point de dommages par heure. L'infravision est inutile, tout étant saturé par le froid et la plupart des créatures étant des morts-vivants. Il y a quelques tanar'ris dans la demeure d'Acérérak, qui dégagent de la chaleur.
- La Forteresse de la Conclusion existe en partie *dans* le Plan d'Énergie Négative ; on ne peut donc pas avoir accès au Plan Astral et au Plan Éthéré à partir de ses salles. Seule, la corniche de la salle 1 est reliée au Plan Éthéré ; toute tentative pour accéder à ce plan échoue.
- Tous les objets ayant des bonus magiques perdent 1 "+", sauf s'ils y ont été forgés.

La fin du voyage

Les descriptions suivantes se rapportent à la **Carte 9**.

1. Une corniche sur le néant

> Un gigantesque et démoniaque visage de pierre émerge de l'immense mur noir, comme une épave sur une mer d'huile gelée. Un rebord de pierre dépasse de la partie basse du visage, telle une langue épaisse. La monture fantomatique se pose sur la plate-forme et se baisse pour vous permettre de débarquer. Au bord du gouffre, sur une perche de fer, est accrochée une lanterne rouillée qui brille d'une lueur émeraude. Dans la bouche du sinistre visage se trouve une porte de métal rouillée ; un anneau est fixé du côté droit de l'ouverture. Sur la porte, sont inscrits les mots suivants : "Forteresse de la Conclusion".

Montrez aux joueurs l'illustration #44. Vous êtes libre d'orienter la carte comme bon vous semble puisqu'il n'y a pas de points cardinaux sur le Plan d'Énergie Négative. Les directions seront exprimées par les mots : droite, gauche, devant, derrière, etc. Dans la Forteresse, les murs, le sol et le plafond sont composés de blocs de pierre blanche de 1,60 mètre de côté (sauf indication contraire). Le plafond est généralement situé à une hauteur de 3 mètres et les couloirs sont larges de 3 mètres également.

Après avoir déposé les PJ sur la corniche, le fantôme volant reste là pendant un mois (selon les ordres d'Acérérak) ; ensuite, un groupe de tanar'ris viendra le récupérer et le remettra en captivité là où les aventuriers l'ont trouvé. Cette monture étant, pour les PJ, le seul moyen de quitter la Forteresse de la Conclusion pour retourner sur leur monde (excepté les éventuels objets et sorts dont ils peuvent disposer), il est donc de leur intérêt qu'elle reste indemne. Cependant, pour



utiliser ses services encore une fois, ils doivent découvrir le sifflet en argent qui la contrôle.

Celui qui tombe de la plate-forme chute lentement dans le Plan d'Énergie Négative. Ce qui ressemble à un mur, entre ce plan et le néant sans lumière au-delà, n'est en fait qu'un phénomène produit par la corniche ; il n'y rien où s'accrocher.

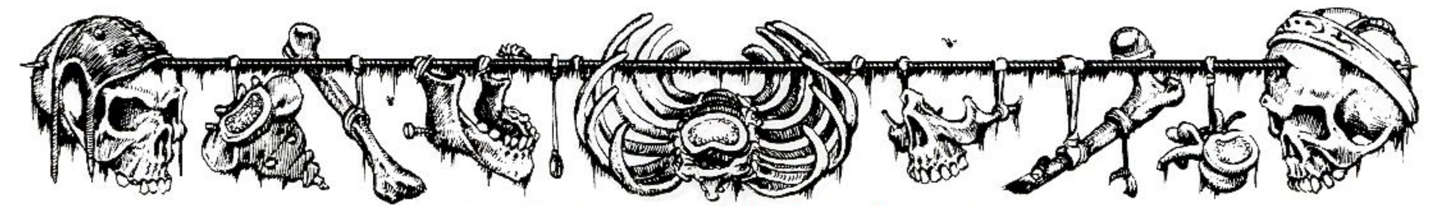
La porte de fer rouillée menant de ce rebord précaire à la salle 2 n'est ni piégée ni verrouillée. Elle s'ouvre en tirant légèrement sur l'anneau. C'est un des très rares passages qui ne résistera pas aux PJ.

2. Chambre de bienvenue

Les murs, le sol et le plafond de cette pièce carrée sont couverts de plâtre sur lequel on a peint différentes scènes : des dragons insectoïdes volent au travers de nuages pourpres, tout en combattant des tentacules immensément longs qui jaillissent des ténèbres inférieures ; des vers, longs de plusieurs kilomètres, ravagent des contrées et des civilisations entières ; une douzaine d'insectes de taille humaine fuient une horde de milliers de minuscules humains de quelques centimètres. Ces scènes et bien d'autres encore se fondent les unes aux autres et il est parfois bien difficile de savoir où s'arrête tel ou tel dessin. Sur un des côtés, la gueule béante d'un ver gigantesque sert d'issue pour quitter la salle.

Montrez aux joueurs l'illustration #45. En tant qu'esprit, Acérérak a voyagé dans bien des univers et y a découvert d'étranges contrées. Comme c'est un excentrique (c'est le moins qu'on puisse dire), il a fait peindre par ses serviteurs certaines scènes qu'il leur a décrites. Il voulait que ceux qui viendraient dans sa Forteresse connaissent et comprennent tout ce qu'il a pu rencontrer d'étrange au cours de ses éons de non-vie.

Il n'existe aucun passage secret derrière ces peintures (contrairement aux fresques de *La Tombe des Horreurs*). Les PJ qui fouillent la salle de fond en comble en brisant le revêtement de plâtre ne découvrent derrière que de la pierre. Malheureusement, Acérérak aime beaucoup ces fresques et a prévu une malédiction pour



ceux qui les abîmeraient. Tout PJ qui détériore au moins 30 centimètres carrés de ces œuvres en est victime (jet de sauvegarde contre les sorts pour y résister). Par surface supplémentaire détruite, il faut effectuer un autre jet de sauvegarde, avec une pénalité cumulative de -1, jusqu'à un maximum de -5. Si le PJ rate un seul de ces jets, le mur l'absorbe et l'incorpore *en* deux dimensions à la fresque. Le dessin représente le personnage dans sa dernière position avant d'être aspiré. On verra donc souvent un individu en train de hurler et de gesticuler.

Le plâtre se régénère au rythme de 30 centimètres carrés par tour, en incorporant dans la scène tout nouveau PJ capturé.

Les aventuriers emprisonnés ne peuvent être libérés que par un *souhait*. Avec beaucoup d'adresse, il est possible de décoller toute l'image du PJ de la peinture, pour le transporter ainsi jusqu'à ce qu'un *souhait* puisse être trouvé. Mais, naturellement, il faut pour cela endommager de nouveau le revêtement. Tout dommage infligé à l'image d'un personnage est infligé au personnage mais, tant qu'un dessin n'est pas touché, il reste toujours une chance pour, qu'un jour, le malheureux qu'il représente soit libéré.

Notez qu'un PJ qui essaie, ici ou dans n'importe quelle autre salle de la Forteresse, de creuser la pierre (par magie ou normalement) n'est qu'à 1,60 mètre du Plan d'Énergie Élémentaire. Retirer un bloc de pierre révèle une surface huileuse et totalement noire tenue en respect par une puissante magie. Celui qui enfonce dans les ténèbres un doigt, une main ou un membre doit réussir un jet de Force avec une pénalité de -4, ou être aspiré dans le Plan d'Énergie Négative (dont les effets sont décrits **p. 109**).

3. La récompense de Desatysso

Rien ne décore les murs de cette petite pièce carrée. Un crochet de métal est fixé au plafond, auquel est accrochée, par une sangle de cuir une silhouette humaine, la tête en bas. L'individu est vêtu des restes d'une robe en lambeaux. Ses bras ont été cousus sur ses flancs et ses jambes le sont également entre elles. Le plus immonde, c'est que l'épais cordon noir a également été utilisé pour coudre les paupières et les lèvres du malheureux qui émet un gémissement de douleur presque inaudible.

Montrez aux joueurs l'illustration #46. Le mage Desatysso a réussi à atteindre la Forteresse d'Acérérak mais l'accueil qui lui a été réservé n'était pas celui auquel il s'attendait. Son erreur, quant à l'interprétation des véritables buts de la demiliche, lui a coûté cher et la mort serait une délivrance dans son état actuel. Pour une raison connue de lui seul, Acérérak a décidé que l'âme du magicien n'était pas acceptable pour l'Apothéose ou, plutôt, que Desatysso pouvait le servir beaucoup mieux dans sa position présente.

Le mage vit encore, mais uniquement grâce à l'énergie que lui confère un cruel enchantement inventé par son tortionnaire. Comme signalé dans le texte encadré, le malheureux est dans un sale état. Cependant, le même enchantement qui lui permet de vivre lui permet aussi de communiquer d'une certaine manière. Il peut encore entendre et, à moins que les PJ soient d'une discrétion remarquable, il perçoit leur approche et essaie de leur communiquer ses pensées. Les personnages ayant une Sagesse d'au moins 13 peuvent entendre le murmure mental suivant : "Libérez-moi de ces horribles liens, je vous en supplie : tuez-moi ! J'ai perdu toute notion du temps, mais il me semble que cela fait une éternité que moi, Desatysso, suis entré dans cet endroit maudit !".

Les aventuriers seront sans doute sidérés de découvrir que ce malheureux est Desatysso, le même magicien dont ils suivaient la piste au début de l'aventure. Il répondra à toutes leurs questions concernant la Forteresse s'ils acceptent de le libérer de ses liens. Dès qu'il a obtenu leur promesse, le mage raconte ce qui lui est arrivé après avoir chevauché le fantôme volant. Il y avait quelqu'un sur la corniche, une silhouette inquiétante vêtue d'un manteau et munie d'une lanterne. La silhouette le regarda descendre et resta quelques secondes silencieuse après que Desatysso l'eut hélée. Puis elle dit : "Seulement un ? Je n'ai que faire d'un seul. L'investiture de ma conscience dans le Néant nécessite beaucoup plus; je devrai attendre un peu plus longtemps à ce que je vois. Bien, maintenant qu'allons-nous faire de vous, hein ?" La silhouette leva alors une main squelettique et se mit à psalmodier un sort, mais Desatysso se montra le plus rapide. À sa grande surprise, un seul *éclair* pulvérisa la créature; cela ne semblait être rien d'autre qu'un simple squelette.

Puis les souvenirs de Desatysso sont beaucoup plus vagues. Il se rappelle être entré dans la Forteresse par une porte, avoir traversé plusieurs salles et affronté de nombreux dangers mais les détails lui échappent. Il se souvient d'une fosse remplie d'ossements animés, d'une entité des abysses, emprisonnée et contrôlée, d'un sombre laboratoire consacré à la création des monstrueux nécrophages de glace et de pièges mortels dans tous les coins. Son dernier souvenir, c'est d'avoir vu une sorte d'énorme sphère de cristal avec une multitude de facettes. On pouvait y voir des visages fantomatiques



souffrant le martyr mais, avant que le mage puisse l'étudier de plus près, un voile de ténèbres s'abattit sur lui.

Malheureusement pour les PJ, Desatysso est un piège en lui-même. Dans sa grande cruauté, la demiliche essaie de se servir de la pitié que les aventuriers éprouveront devant les lamentations du mage. Tout PJ qui tue la carcasse ratatinée de Desatysso (CA 10, 1 point de vie) doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4. S'il échoue, il ressent une douleur effroyable tandis que les cordons noirs enfoncés dans le corps du mage se libèrent et s'enfoncent dans son propre corps, liant ses membres comme ceux du malheureux Desatysso. Au même moment, le crochet laisse tomber son fardeau par terre et s'accroche à la nouvelle victime.

Le personnage subit 4d10 points de dommages, perd 1 niveau et doit réussir un jet de choc métabolique (réduit de moitié) ou mourir en raison de l'épouvantable traumatisme qu'il vient de subir. S'il survit à cette terrible expérience, il se retrouve dans la même position que Desatysso : il peut communiquer mentalement avec les autres aventuriers mais est incapable de se libérer. Cette torture est sans fin puisque la victime n'a plus besoin de se nourrir et qu'elle ne vieillit plus. Celui qui tue ce personnage subit la même malédiction. Sinon, il peut trancher les liens et les retirer manuellement pour ainsi le libérer. Chaque lien retiré inflige à la victime 1d6 points de dommages supplémentaires. Il y a 13 liens en tout et, tant qu'un seul d'entre eux est encore enfoncé dans la chair, aucune magie quel que soit son niveau, ne permet de soigner la victime (donc, si on tente de libérer Desatysso en lui ôtant les cordons, cela le tue et déclenche la malédiction).



La porte secrète de cette salle s'ouvre en la poussant puis en la faisant glisser vers le haut. On sent la pierre s'enfoncer légèrement quand on appuie dessus, mais rien ne permet de l'ouvrir si on ne la pousse pas vers le haut. Un sort de *déblocage* est inefficace mais un *carillon d'ouverture* fait l'affaire.

Les personnages peuvent se contenter de démolir le passage. La porte a une CA de 0 et peut encaisser 100 points de dommages. Les armes tranchantes n'infligent que 1 point de dommages par attaque réussie et les attaques d'énergie (telles que le feu, le froid et l'électricité) n'ont aucun effet. Par contre, le sort *désintégration* fonctionne.

4. Couloir de ténèbres

Ce couloir, dont le plafond s'élève à 6 mètres, est constitué de murs de pierre sans aucune décoration ; il continue tout droit jusqu'à la limite de votre éclairage où il se perd dans les ténèbres. Alors que vous avancez, l'atmosphère déjà glacée se refroidie quelque peu et vous sentez la légère odeur d'une tombe creusée en plein hiver. Votre éclairage ne semble pas pénétrer les ténèbres plus qu'il ne le faisait quelques pas auparavant...

Au bout de ce couloir se tient un terrible marcheur de nuit (détaillé dans le supplément MYSTARA *Monstrous Appendix*), un des rares qu'Acérérak ait réussi à contrôler. La demiliche a utilisé un sort de *ténèbres perpétuelles* sur la créature, aussi ceux qui s'en approchent remarquent-ils que la lumière commence à faiblir à 30 mètres de l'endroit où règnent des ténèbres absolues (sur 3 mètres de rayon). Seul un *dissipation de la magie* ou un sort similaire, utilisé directement sur la zone de 6 mètres de diamètre où se cache la créature, est capable de le neutraliser.

Les marcheurs de nuit sont juste un terrible exemple des immondes créatures natives du Plan d'Énergie Négative. Ces choses semblent incarner le principe destructeur de l'entropie inhérent à ce plan. Ce sont des êtres d'une taille de 6 mètres, d'apparence



humanoïde, et totalement noirs. Le marcheur du couloir se tient contre le mur du fond et ne bouge pas, sauf si les PJ réussissent à dissiper le sort de *ténèbres perpétuelles*, tentent de sonder la zone ou attaquent. Dans ce cas, la créature combat et tente de tuer le plus grand nombre possible d'aventuriers. Une fois que le conflit a commencé, le marcheur de nuit poursuit les PJ dans tout le complexe tant qu'il n'est pas détruit.

Marcheur de nuit : CA -6; VD 15, Vl 6 (C); DV 21; pv 96; TAC0 5; #AT 2; Dég 3d10/3d10 (poings); AS voir notes; DS immunisé contre les armes d'un enchantement inférieur à +3; immunisé contre les sorts inférieurs au 6ème niveau, contre le poison, la pétrification, les illusions, les sorts *charme*, *immobilisation* et les sorts de froid; TA É (6 mètres de haut); NM sans peur (20); Int supra-géniale (19); AL CM; PX 18000.

Notes : La simple présence de ce monstre (une présence glaciale, difficile à détecter dans la Forteresse) détruit les rations, l'eau, l'eau bénite et les potions magiques. Toutes les créatures qu'il touche doivent réussir un jet de sauvegarde contre les poisons à -2 ou mourir instantanément. De plus, il peut utiliser à volonté, une fois par round, les sorts suivants au niveau 21 : *charme-personnes, confusion, contamination, hâte, immobilisation, invisibilité, nuage mortel* et *ténèbres*. Une fois par jour, il peut lancer le sort *doigt de mort*. Une fois par round, il peut *maudire* un adversaire en le regardant. La victime doit se trouver à moins de 20 mètres et réussir un jet de sauvegarde pour ne pas être affectée par la malédiction. Si elle échoue, elle subit une pénalité de -4 à tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristiques jusqu'à ce qu'on lui lance un sort de *dissipation du mal* ou de *délivrance de la malédiction* du 21ème niveau. Le marcheur ne peut à la fois utiliser son regard et attaquer dans le même round. Il peut être repoussé comme un mort-vivant spécial.

Quand il attaque avec ses poings, un marcheur de nuit peut broyer des boucliers et des armes qui ne réussissent pas un jet de sauvegarde contre les chocs violents; les objets enchantés ajoutent leurs bonus magiques à ce jet. De plus, le monstre est capable de détruire n'importe quelle arme ou objet magique (à l'exception des artefacts et des reliques) en les prenant et en les écrasant dans ses mains (jet de sauvegarde contre les chocs violents applicable).

5. Poussez-moi

Le couloir tourne à droite mais se termine en cul-de-sac. Au centre du mur du fond, vous remarquez un levier de bois que l'on doit pouvoir lever ou abaisser. Au-dessus du levier, une plaque de fer rouillée porte l'inscription suivante : "Poussez-moi".

Si les PJ déplacent le levier vers le haut ou vers le bas, sur 6 mètres à partir du cul-de-sac, le sol se soulève et écrase tout ce qui se trouve dessus contre le plafond, infligeant 4d10 points de dommages. Un jet de Dextérité réussi, avec une pénalité de -4, permet aux aventuriers agiles de sauter en arrière dans la partie du couloir qui n'est pas piégée.

Il faut ici ignorer le levier et appuyer sur la plaque de fer comme cela est indiqué. La porte secrète s'ouvre alors silencieusement en glissant dans le mur. Les PJ peuvent essayer de détruire le passage comme cela est indiqué dans la salle 3 mais cela déclenche automatiquement le piège. Ceux qui démolissent le passage ne bénéficient pas d'un jet de Dextérité pour éviter les dommages.

6. Fosse d'ossements

Un couloir de 6 mètres de large s'étend sur la droite. Cependant, seule une passerelle étroite, soutenue tous les 3 mètres par des piliers de pierre, permet de le franchir. Le sol du couloir est couvert de centaines, peut-être même de milliers d'ossements de toute sorte provenant d'humanoïdes, animaux et de monstres. Ce véritable marais blanchâtre remplit toute la salle, affleurant le niveau de la passerelle. Il est difficile de déterminer jusqu'à quelle profondeur les os sont empilés.

Montrez aux joueurs l'illustration #47. Une étrange essence habite les os de cette salle, attirée ici et façonnée par un Acérérak toujours très actif. En voulant comprendre la véritable nature du Plan d'Énergie Négative, Acérérak a réussi à le concevoir comme un autre plan, élémentaire, même si ce plan est une véritable anomalie. En suivant son raisonnement, il est parvenu à contraindre les essences nihilistes de ce plan à se manifester dans les ossements de cette salle (avec l'aide de son ancien serviteur Deverus; voir **salle 19, p. 126**). En effet, il a fait naître des horreurs osseuses (voir le livret **Cartes et Monstres**), les premières de cette espèce.

Les horreurs osseuses présentes ici attaquent tous ceux qui s'aventurent de plus de 3 mètres dans la



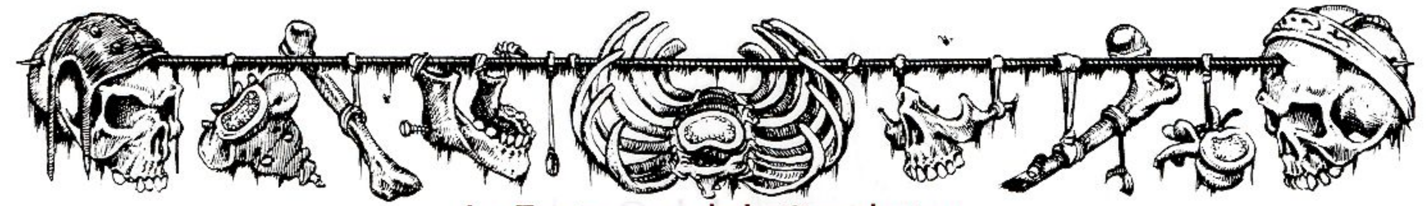
pièce. Un PJ touché par une de ces créatures, alors qu'il se trouve sur la passerelle, doit réussir un jet de Dextérité pour éviter de tomber dans les ossements, en plus du jet de sauvegarde contre la paralysie due au pouvoir de ces monstres. Quiconque tombe dans la fosse subit 2d6 points de dommages à cause des os tranchants. Puis, chaque round suivant, tant qu'il n'est pas sorti, il subira 2d6 points de dommages supplémentaires dus à l'agitation provoquée par les horreurs osseuses. Sortir de la fosse et revenir sur la passerelle exige la réussite d'un jet de Force avec une pénalité de -2, puis d'un jet d'escalade à -10% (les personnages n'ayant pas cette compétence ont 30% de chances d'y parvenir).

Pour maintenir les horreurs dans cette salle, Acérérak a dû y laisser des gemmes précieuses afin que cela leur serve d'ancrage mystique. Si les PJ prennent le temps de fouiller les ossements, ils peuvent récupérer 5 gemmes de 1000 po chacune; si on les retire de la salle, l'enchantement qui force les horreurs à y rester est brisé.

Horreurs osseuses (4) : CA 0; VD 9; DV 11+1; pv 73 chacune; TAC0 9; #AT 1; Dég 1d8 (morsure ou coup); AS arrachement des os; DS les armes non magiques n'infligent que 1 point de dommages par attaque et les armes pénétrantes aucun, les armes magiques infligent des dommages normaux sauf les armes pénétrantes qui n'en infligent que 1 seul; TA É (5 m + de long); NM élite (14); Int haute (11); AL CM; PX 8000 chacune.

Notes : si une de ces créatures réussit à mordre, la victime doit effectuer un jet de sauvegarde contre la magie mortelle ou être soumise à son pouvoir d'*arrachement des os*; quand c'est le cas, 1d6 os sont extirpés de son corps pour aller se fondre dans la masse de l'horreur osseuse. Chaque os ainsi arraché inflige à la victime 4d10 points de dommages et l'oblige à réussir un jet de choc métabolique pour éviter de mourir. Les os perdus sont déterminés aléatoirement et peuvent être aussi peu importants qu'un os d'auriculaire ou plus vitaux, comme une hanche.

Les sorts qui affectent les morts-vivants (les autres n'ont aucun effet) et la capacité des prêtres à les repousser n'ont que 25% de chances de fonctionner à



chaque utilisation; quand c'est le cas, l'horreur osseuse est considérée comme une liche.

Une horreur osseuse réduite à 0 point de vie n'est pas détruite, elle est juste désorganisée. En 4 tours, elle se reforme avec son maximum de points de vie. Ce n'est que lorsqu'elle est réduite à -10 points de vie qu'elle est totalement détruite.

7. Dalles inquiétantes

Un autre couloir, large de 6 mètres, disparaît dans les ténèbres devant vous. Au sol, des dalles vertes, d'environ 30 centimètres carrés, sont gravées de lettres, de chiffres et de symboles. Sur le mur opposé, il y a d'autres signes agencés d'une manière moins chaotique.

Montrez aux joueurs l'illustration #48. Le message sur le mur du fond est le suivant : "Nommez-moi correctement ou non. Votre décision conduira à votre perte". Il est prévu pour troubler les PJ et les pousser à prendre des risques alors qu'ils pourraient se contenter de traverser le couloir sans danger. Il s'interprète de la manière suivante : "Épelez mon nom (soit Acérérak, soit le Dévoreur) correctement ou pas et vous le regretterez." Marcher sur des dalles au hasard ou sur celles qui ne forment pas le nom Acérérak fait qu'elles s'illuminent d'une lueur noire tandis qu'un gong résonne dans la salle. Ce n'est que de la poudre aux yeux destinée à inquiéter les PJ. De même, si les aventuriers choisissent de voler, elles se mettent à briller dès que l'on passe au-dessus et on entend un son suggérant la chute d'une pierre tombale; mais il ne se passe rien d'autre.

Ceux qui essaient d'épeler le nom "Acérérak" ou "Dévoreur" découvrent que les dalles sont arrangées de manière à pouvoir franchir le couloir sans trop de problèmes; les lettres qui apparaissent plusieurs fois dans un même nom sont également gravées plusieurs fois sur les dalles. Il y a 8 lettres dans chaque nom; aussi les PJ marchant sur chaque dalle correspondante doivent effectuer 8 jets de sauvegarde contre les sorts. Le premier sans pénalité mais, pour chaque dalle suivante, le jet subit une pénalité cumulative de -1 (donc -7 pour la dernière lettre).

Voici, dans l'ordre, les effets auxquels sont soumis les PJ : 1/1d6 points de dommages dus au froid, 2/1d6+2 points de dommages dus au froid, 3/1d6+4 points de dommages de feu, 4/1d6+6 points de dommages de feu, 5/2d6+6 points de dommages dus à l'électricité, 6/3d6+6 points de dommages dus à l'électricité, 7/perte de 1d2 niveaux et 8/l'âme du personnage est absorbée par le Phylactère d'Acérérak, dans la salle 30. Chaque fois, les pertes ou dommages potentiels sont transmis directement par les dalles. Si un PJ parvient à résister à cette dangereuse traversée et épelle correctement le nom choisi, la pleine puissance de la magie de ce couloir est libérée : le PJ est téléporté à l'entrée de cette salle.

8. Un autre Grand Visage Vert

Derrière les dalles, le couloir est vierge de toute inscription et conduit devant un mur sur lequel est sculpté un grand visage maléfique. Sa bouche ouverte est aussi grande qu'un individu de taille moyenne. À l'intérieur règnent les ténèbres les plus totales et aucune lumière n'éclaire ce qui pourrait se trouver au-delà.

Montrez aux joueurs l'illustration #6 de *La Tombe des Horreurs*. Ce visage ressemble exactement à celui du scénario originel. C'est le signe d'Acérérak, le signe du Dévoreur. Mais il contient un autre danger qu'une *sphère d'annihilation*. Un danger capable d'agir, une sphère noire (décrite dans le supplément MYSTARA *Monstrous Appendix*) qui attend dans l'orifice, absorbant toute la lumière. La créature ne bouge pas jusqu'à ce qu'on sonde la bouche avec un objet (cet objet est, bien entendu, désintégré) ou qu'on lui lance un sort. Acérérak ne prend pas cette créature à la légère; le fait de la maîtriser a certainement été un de ses exploits les plus dangereux.

Fondamentalement, une sphère noire est une *sphère d'annihilation* animée; quand on la dérange, elle s'échappe de la bouche et se déplace en lévitation vers la proie la plus proche, à une vitesse de 3. Elle choisit toujours la créature intelligente la plus proche, située à une portée de 20 mètres, (dont elle sent la présence par magie). Toute matière solide ou liquide entrant en contact avec la sphère est *désintégrée* (sans jet de sauvegarde), ce qui permet à cette boule d'entropie de passer au travers de n'importe quoi. Elle affecte également les objets magiques (même les armes les plus puissantes); seuls, les artefacts et les reliques peuvent, si c'est votre choix, être épargnés. Inutile de dire que le moindre contact avec de la chair est mortel. L'avance de la sphère ne peut être stoppée et la meilleure stratégie est de fuir. Si les PJ réussissent à la distancer de plus de 20 mètres, elle se désintéresse d'eux et retourne dans sa tanière.

Caché dans la cavité de 1,60 mètre de côté qu'occupe normalement la sphère noire, il y a un passage secret. Si les PJ veulent y accéder, ils doivent attirer la





chose et la distraire suffisamment longtemps pour réussir à détecter le passage (1 tour). Par ordre d'Acérérak, la sphère n'ira pas dans le couloir de l'autre côté du passage. Les PJ qui y parviennent sont à l'abri… de la sphère tout du moins. Chaque fois qu'un personnage tente de passer rapidement à côté de la chose dans un couloir de 6 mètres de large, il doit réussir un jet de Dextérité pour ne pas entrer en contact avec elle. Dans un couloir de 3 mètres de large, il doit réussir un jet de Dextérité à -3. Si vous voulez éviter que tout le groupe soit désintégré, vous êtes libre de choisir les conséquences d'un contact avec la sphère noire ou de lancer 1d6 sur la table suivante :

1	main
2	bras
3	pied
4	jambe
5	partie inférieure du corps
6	totalement absorbé

Naturellement, si un PJ perd un pied, une jambe ou toute la partie basse de son anatomie, il risque d'avoir quelques problèmes pour se déplacer et la boule, au round suivant, se dirigera droit sur lui pour l'annihiler totalement.

Quelques moyens existent pour arrêter ou ralentir une sphère noire en dehors d'un *souhait*. Un *sceptre d'annulation* utilisé contre elle l'immobilise pendant 1 round mais le sceptre est détruit. Un *sac sans fond* et un *trou portable* ne lui font rien mais, si on jette un *trou portable* dans un *sac sans fond*, cela ouvre un portail sur une autre dimension qui aspirera la sphère si elle se trouve à moins de 3 mètres du passage dimensionnel. Une sphère noire qui entre en contact avec une *sphère d'annihilation* est transférée dans une autre dimension et tout ce qui se trouve dans un rayon de 60 mètres est anéanti, ce qui inclut la *sphère d'annihilation*.

Sphère noire : CA 10 ; VD 3 ; DV aucun ; pv aucun ; TAC0 aucun ; #AT 0 ; Dég aucun ; AS désintégration ; DS immunisée contre presque tout : ; TA M (1,60 de diamètre) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 8 000.

9. Vapeurs

Dans ce couloir de 6 mètres de large, des volutes de fumée arrivent de l'autre bout, là où le passage semble déboucher sur une grande pièce. Il est impossible d'estimer la taille de cette salle car elle est pleine d'une brume argentée parcourue de filaments d'ébène. La brume tourbillonne lentement, dégageant une lueur argentée. Vous pouvez entendre, de temps en temps, le bruit étouffé de lamentations, de gémissements et même un léger petit cri aigu.

Cette salle de 6 mètres de rayon est une sphère creuse, entièrement remplie de brume brillante. Un tanar'ri (un dretch) est attaché au centre de la pièce. Sa principale fonction est de distraire le Maître de l'Agonie de la salle 10. Cette salle était autrefois destinée à emprisonner les aventuriers mais le manque d'explorateurs a poussé le Maître de la Douleur à s'amuser au détriment de sa propre espèce, les tanar'ris. Il y emprisonne donc régulièrement un tanar'ri inférieur. Reportez-vous à la salle 25 pour en savoir plus sur les tanar'ris de la Forteresse de la Conclusion.

Si le dretch emprisonné dans la salle entend les PJ approcher, il crie pour qu'ils lui viennent en aide. Cela alerte immédiatement le Maître de l'Agonie de la salle 10 qui essaie alors de leur tendre une embuscade alors qu'ils sont encore dans la brume. En se guidant sur les cris du dretch, les PJ découvrent un petit humanoïde

ramassé (de 1,30 de haut) avec une peau parcheminée et rugueuse. La créature est écartelée au fond de la sphère, maintenue par des fers dorés dont l'enchantement l'empêche d'utiliser ses pouvoirs. Sa bouche est garnie de petites dents pointues et sa tête est couverte de petits cheveux épars. Ses deux fines oreilles pendent mollement sur le côté de sa tête. Le fers peuvent être crochetés mais c'est très difficile (-50% au jet de crochetage). Le Maître de l'Agonie porte autour du cou la clef attachée à une chaînette. Il attaque (voir **salle 10, page suivante,** pour ses caractéristiques) pendant que les PJ s'occupent du dretch (essayant peut-être de le libérer). S'ils réussissent à le libérer, le dretch se montre d'une gratitude pitoyable mais sa nature maléfique le rend très dangereux. De la Forteresse, il ne connaît que cette salle, dans laquelle il est arrivé récemment, appelé par le Maître de l'Agonie pour être emprisonné.

La brume est semblable à celle de la salle 22 dans *La Tombe des Horreurs* (*vapeurs d'idiotie*; voir **Annexe 1, p. 151**). Cependant, ses effets se rapprochent plus d'une version permanente d'un sort de *nuage mortel*. Acérérak a modifié son sort *vapeurs d'idiotie* pour qu'il ait aussi le pouvoir d'infliger une douleur intense et une véritable agonie à ceux qui le traversent (il le rendit donc permanent). Toute créature qui pénètre dans la brume (même si elle retient son souffle) doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison chaque round ou subir 1d6 points de dommages dus à l'immense douleur qui l'assaille. Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde encaissent 1 points de dommages, la puissance de la brume voulant à tout prix détruire la vie par la douleur absolue. Les créatures des autres plans sont immunisées contre ces dommages mais se sentent tout de même mal à l'aise.

Au bas de la sphère, vers la gauche, un passage secret donne sur un petit tunnel de 1,30 mètre de côté, qui mène directement dans la salle 18.

Dretch : CA 4; VD 9; DV 2; pv 6; TAC0 19; #AT 3; Dég 1d4/1d4/1d4+1 (griffe/griffe/morsure); AS peur, nuage puant (1x/jour), télékinésie, 50% de chances d'ouvrir un *portail* pour appeler 1d4 dretchs (1x/jour); DS voir descriptions en 25; TA P (1,30 mètre de haut); NM stable (11); Int faible (6); AL CM; PX 1 400.





10. Le Maître de l'Agonie

Une odeur de poisson pourri s'échappe de cette pièce. La source apparente de cette puanteur est un amas de pierres, de bois, de parchemins, d'os et de viande en décomposition. Au centre de ce tas immonde, il y a un petit creux. On dirait, en fait, une sorte de nid constitué de détritus. Des chaînes rouillées de différentes tailles, dotées de crochets de fer, sont suspendues au plafond de 6 mètres de haut. Rien n'est accroché aux chaînes mais vous avez la vague impression que ces crochets aimeraient bien qu'il en soit autrement; il vous semble qu'il s'en échappe des murmures étouffés!

Montrez aux joueurs l'illustration #49. C'est la tanière du Maître de l'Agonie, un glabrezu (tanar'ri suprême). De la même manière qu'Acérérak a asservi les autres tanar'ris, il contrôle ce démon grâce à Tarnhem (voir **p. 130**). Le Maître de l'Agonie a passé presque 500 ans dans cette salle ou dans celle qui se trouve à côté (salle 9), incapable de franchir cette limite magiquement ou physiquement, par ordre de son seigneur. Sa tâche est de s'en prendre aux explorateurs potentiels. Malheureusement, le tanar'ri a vécu ces derniers siècles seul, avec les crochets à demi conscients qui pendent au-dessus de lui. Les dretchs occasionnels ou les tanar'ris inférieurs qu'il torture lui permettent de se distraire un peu.

Si le glabrezu entend du bruit dans la salle 10, il se rend immédiatement sur place, en prenant le temps d'activer son *anneau d'invisibilité*. S'il le peut, il laisse les PJ entrer dans sa tanière avant de les attaquer. Sa méthode d'attaque préférée consiste à se glisser, invisible, derrière la plus petite de ses proies, à l'attraper et à la jeter sur un des 3 crochets maudits de Dargeshaad (voir **Annexe 2, p. 155**). Ces derniers pendent à 3 mètres au-dessus du sol, aussi la plupart des PJ qui y seront accrochés ne pourront plus faire grand-chose. Ensuite, le tanar'ri attaque normalement, utilisant à profusion son *mot de pouvoir étourdissant*, pour fixer ainsi le plus rapidement possible deux autres aventuriers aux crochets.

Le Maître de l'Agonie est caractéristique de son espèce. Il mesure 4,50 mètres, possède quatre bras dont deux se terminent par des pinces. Sa tête ressemble à celle d'un chien enragé et sa peau est aussi noire que les Abysses.

Si on fouille le tas d'ordures (2 tours complets), on trouve, en plus des crochets maléfiques (attachés au plafond par des chaînes normales), 3567 pa, 2 421 po, un buste en jade d'excellente qualité valant 500 po, un anneau en platine incrusté de diamants et d'améthystes d'une valeur de 250 po, des boucles d'oreilles en cristal valant chacune 20 po (elles sont également enchantées et sont similaires à un *anneau de protection +1*) et une *épée vorpale*. Si l'on dégage le sol dans le coin droit de la salle, on découvre un passage secret. Il permet de s'enfoncer dans un petit passage de 1,30 de diamètre menant à la salle 11.

Glabrezu : CA -7; VD 15; DV 10; pv 72; TAC0 11; #AT 5; Dég 2d6/2d6/1d3/1d3/1d4+1 (pince/pince/griffe/griffe/morsure); AS voir notes; DS immunisé contre les armes inférieures à +2 et contre diverses autres formes d'attaque, voir salle 25; TA É (4,50 mètres de haut); NM fanatique (17); Int exceptionnelle (15); AL CM; PX 12000.

Notes : en plus des pouvoirs communs à tous les tanar'ris (voir **p. 132**), un glabrezu peut utiliser les pouvoirs suivants au 10ème niveau : *agrandissement, charme-personnes, confusion, détection de la magie* (toujours actif), *dissipation de la magie, gravité inversée, image miroir, mains brûlantes, mot de puissance* (7x/jour) et *vision véritable* (toujours actif). Une fois par jour, un glabrezu a 50% de chances de créer un portail pour appeler un tanar'ri moindre, majeur ou mineur. Normalement, il est capable de *changer de plan* à volonté mais son asservissement dans la Forteresse le lui interdit.

L'étroit tunnel débouche dans une petite salle dont le sol est couvert d'ossements d'humanoïdes (au moins une douzaine). Parmi les dépouilles, on peut voir les restes de leurs affaires et de leurs vêtements. Il semble n'y avoir rien d'autre d'intéressant dans la pièce, à part des runes décorant l'entrée.

11. La séparation est une chose tellement triste

Les humanoïdes rassemblés dans cette salle ont été capturés dans différents mondes par les serviteurs tanar'ris d'Acérérak, pour leurs propres abominables besoins. Quand les tanar'ri se lassaient de jouer avec leurs proies, ils les téléportaient ici où elles étaient victimes de la magie protégeant l'entrée.

On a enchanté la sortie de cette pièce avec un sort de *sceau de mort* (voir *Wizard's Spell Compendium Volume 1*). Cependant ce sceau ne fonctionne que dans un sens : quand on veut quitter la salle. La magie peut tuer jusqu'à 42 Dés de Vie de créatures. Ceux qui ratent un jet de sauvegarde contre la magie mortelle, avec une pénalité de -4, meurent instantanément. Le nombre de Dés de Vie que peut affecter le sort est alors



réduit du niveau ou des Dés de Vie de la victime. Par exemple, si un voleur 12ème niveau entre dans la salle, cela n'active pas la protection mais, quand il tente de la quitter, il doit effectuer son jet de sauvegarde. S'il le rate, il meurt et le sceau de garde n'affecte plus que 30 niveaux ou Dés de Vie. Si une créature quittant la pièce a plus de niveaux ou de Dés de Vie que ce que le sceau peut affecter, elle ne risque rien.

L'entrée de la salle irradie la magie d'enchantement, d'abjuration et de nécromancie. Un voleur peut détecter ce piège magique mais ses chances de réussir sont réduites de moitié.

Acérérak renouvelle le sort environ une fois par semaine. Les corps des victimes ont tendance à s'entasser près de la sortie, bien que les tanar'ris se rendent régulièrement dans la pièce pour disperser les ossements.

Les dépouilles sont gorgées de l'énergie de la non-vie. Dès qu'un PJ entre dans la pièce, les morts-vivants se lèvent et attaquent.

Le plus terrible dans cette pièce, c'est qu'Acérérak sait si quelqu'un y entre. Son esprit prend alors possession d'un des morts-vivants présents ici. Si un PJ est tué par le sceau et se transforme en mort-vivant en raison de l'énergie négative, Acérérak le possède immédiatement. Sous cette apparence, il attaque en se servant de tous ses sorts. Ses Dés de Vie seront ceux de la victime et il bénéficiera de toutes ses protections. Si le mort-vivant qu'Acérérak possède est tué avant qu'il ait eu le temps d'infliger suffisamment de dommages aux PJ, il change de corps (s'il reste des squelettes). Notez bien les sorts qu'Acérérak utilise; il lui faut 24 heures pour les récupérer (ou pour les remplacer par d'autres sorts de son livre, salle 27).

Si les PJ ont l'occasion de fouiller la salle, ils trouvent sur les corps : 367 pc, 126 pa, 32 po et une *épée à deux mains* +2 (réduite à +1 dans la Forteresse).

Squelettes (12) : CA 7; VD 12; DV 1; pv 5 chacun; TAC0 19; #AT 1; Dég 1d6 (arme); DS régénèrent 2 points de vie par round, immunisés contre les sorts *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *peur*, contre le froid, le poison, la paralysie et la magie mortelle, les armes perforantes et tranchantes n'infligent que la moitié des dommages; faiblesses spécifiques : peuvent être repoussés (comme des blêmes); TA P à M (1,80 m); NM sans peur (20); Int aucune (0); AL N; PX 120 chacun.

Acérérak, squelette : voir **p. 110.**



12. Couloir de splendeurs artistiques

Dans ce couloir, large et haut de 6 mètres, le sol est fait de dalles de marbre et le plafond est décoré d'une myriade de points lumineux. La lueur fantomatique illumine à moitié des peintures sombres sur les deux murs. En plus des symboles et des glyphes étranges, des animaux et des semi-animaux, on voit également des représentations d'êtres aux formes particulièrement inquiétantes. Chaque portion de mur de 3 mètres sur 6 est consacrée à une créature si bien représentée que l'on comprend, sans se tromper, sa nature immonde et perverse.

Montrez aux joueurs l'illustration #50. Parmi différentes œuvres d'art d'une qualité médiocre, plusieurs types de tanar'ris sont représentés avec un réalisme stupéfiant. La plupart des peintures ne sont rien de plus que ce qu'elles paraissent être. Cependant, quatre d'entre elles sont de véritables tanar'ris qui ont été incrustés dans les murs d'une manière similaire à la malédiction de la salle 2.

En cherchant des passages secrets dans les murs, on peut détecter les 4 portes indiquées sur la carte. Tenter d'en ouvrir une libère le tanar'ri qui la garde. Ces créatures servent Tarnhem (voir **salle 25, p. 130**) et toutes combattent jusqu'à la mort quiconque essaie de franchir leurs passages secrets respectifs. Acérérak les a emprisonnées magiquement, parmi d'autres peintures horribles, pour ajouter une note "d'authenticité" à son œuvre mais aussi pour garder les passages.

Un nalfeshnee garde la porte secrète de la salle 13. **Montrez aux joueurs l'illustration #51**. Cette créature, haute de 6 mètres, ressemble à un atroce croisement entre un singe et un sanglier obèse. Ses épaules sont dotées de toutes petites ailes.

Nalfeshnee : CA -8; VD 12, Vl 15 (D); DV 11; pv 66; TAC0 9; #AT 3; Dég 1d4/1d4/2d4 (griffe/griffe/morsure); AS voir notes; DS jamais surpris, immunisé contre les armes inférieures à +2; faiblesses spécifiques : vulnérable aux armes en fer; RM 70%; TA É (2,40 mètres de haut); NM fanatique (17); Int divine (21); AL CM; PX 17000.

Notes : les nalfeshnees ont un pouvoir spécial semblable au sort *vapeur colorée* (utilisable trois fois par jour) qui inflige 15 points de dommages à toutes les créatures se trouvant à 20 mètres d'eux (jet de sauvegarde contre les sorts pour demi-dommages). Elles doivent également réussir un second jet de sauvegarde contre les sorts, avec une pénalité de -2, pour éviter de rester tétanisées par la vision de leur propre plus grande terreur. En plus des capacités communes à tous les tanar'ris (voir **salle 25**), un nalfeshnee peut utiliser les pouvoirs suivants comme un lanceur de sorts du 11ème niveau : *apparence altérée, appel de la foudre, connaissance des alignements* (toujours actif), *débilité mentale, détection de l'invisibilité* (toujours actif), *distorsion des distances, lien, ESP* (toujours actif), *image miroir, insectes géants, invisibilité, lenteur oubli, protection contre le bien* (toujours actif), *rappel à la vie, toile d'araignées* et *toucher glacial*. Deux fois par jour, il a 50% de chances d'ouvrir un *portail* pour appeler 1d6 babau ou 1 vrock.

Un vrock garde la porte secrète de la salle 14. **Montrez aux joueurs l'illustration #52**. Cette créature est haute de 2,40 mètres et ressemble à un atroce croisement entre un homme et un vautour rongé par la maladie.

Vrock : CA -5; VD 12, Vl 18 (C); DV 8; pv 48; TAC0 13; #AT 5; Dég 1d4/1d4/1d8/1d8/1d6 (serre/serre/griffe/griffe/morsure); AS spores, cri strident; DS jamais surpris, immunisé contre les armes inférieures à +2; TA G (2,40 mètres de haut); NM fanatique (17); Int supérieure (13); AL CM; PX 19000.

Notes : grâce à des petites glandes couvrant son corps, un vrock peut générer des spores piquantes, qui infligent 1d8 points de dommages à tous les adversaires se situant dans un rayon de 1,60 mètre. Les spores qui ont délivré des dommages au round précédent se mettent à germer et imposent 1d2 points de dommages supplémentaires par round, pendant 10 rounds. À ce moment-là, la victime est couverte d'une épaisse couche ressemblant à de la vigne. Les spores peuvent être détruites grâce à *bénédiction, neutralisation du poison* ou des sorts similaires. Un sort de *ralentissement du poison* stoppe leur développement. Un vrock peut pousser un cri strident une fois par affrontement. Tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 10 mètres doivent réussir un jet de Constitution ou être sonnés pendant 1 round. En plus des capacités communes à tous les tanar'ris (voir **salle 25**), un vrock peut utiliser les pouvoirs suivants comme un lanceur de sorts du 10ème niveau : *charme de masse, détection de l'invisibilité, détection de la magie, dissipation de la magie, image miroir* et *télékinésie*. Une fois par jour, il a 50% de chances de pouvoir créer un *portail* pour appeler 2d10 manes, 1d6 bar-lgura ou 1 nalfeshnee.

Une marilith garde la porte secrète de la salle 15. **Montrez aux joueurs l'illustration #53**. Cette créature



est haute de 2,10 mètres. Le bas de son corps est semblable à la queue d'un serpent. Le haut est celui d'une superbe femme humaine, dotée de six bras, chacun armé d'une arme différente. Elle attaque avec ses six armes simultanément.

Marilith : CA -9; VD 15; DV 12; pv 82; TAC0 9; #AT 7; Dég 4d6/1d4+2/1d6+3/2d4+3/1d4+4/2d4+1/1d4+4 (queue/*dague* +2/*fléau de fantassin* +2/*morgenstern* +3/*faucille* +3/*épée large* +1/*marteau des nains* +3); AS constriction; DS jamais surprise, immunisée contre les armes inférieures à +2; RM 70%; TA G (2,10 mètres); NM fanatique (17); Int géniale (17); AL CM; PX 23000.

Notes : une victime écrasée par la queue d'une marilith subit, chaque round, 4d6 points de dommages et doit réussir un jet de Constitution ou perdre connaissance. Si elle a au moins 15 en Force, elle peut effectuer un jet de Force pour se libérer de la queue. En plus des capacités communes à tous les tanar'ris (voir **salle 25**), une marilith peut utiliser les pouvoirs suivants comme un lanceur de sorts du 12ème niveau : *animation des morts, blessures graves, compréhension des langues, détection du mal, détection de la magie, détection de l'invisibilité, malédiction, métamorphose* (7x/jour), *nuage mortel, projection de l'image, pyrotechnie* et *télékinésie*. Elle a 35% de chances, une fois par heure, d'ouvrir un portail pour appeler 2d10 tanar'ris moindres, 1d6 tanar'ris mineurs, 1d4 tanar'ris majeurs ou 1 tanar'ri suprême.

Un molydeus (tanar'ri gardien) protège la porte secrète de cette salle. **Montrez aux joueurs l'illustration #54.** C'est une puissante créature humanoïde à la peau rouge, dotée de deux têtes; la première est celle d'un loup et l'autre celle d'un serpent. Cette chose de 3,60 mètres manie une redoutable hache à double tranchant.

Molydeus : CA -5; VD 15; DV 12; pv 75; TAC0 4 (*hache* +5); #AT 3; Dég 2d6/1d6/2d10+5 (tête de loup/tête de serpent/*hache vorpale dansante* +5); AS voir notes; DS jamais surpris, touché par les armes en fer et magiques; RM 90% TA É (3,60 mètres de haut); NM sans peur (19); Int exceptionnelle (15); AL CM; PX 21000.

Notes : un molydeus peut attaquer simultanément avec ses deux têtes (une victime mordue par la tête de serpent doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou être transformée en manes en 1d6 tours) et sa hache est l'équivalent d'une arme *vorpale* et *dansante*. En plus des capacités communes à tous les tanar'ris (voir **salle 25**), un molydeus peut utiliser les pouvoirs suivants comme un lanceur de sorts du 12ème niveau : *altération des feux naturels, animation d'un objet, cécité, charme personnes et mammifères, connaissance des alignements, éclair* (7x/jour), *injonction, invisibilité majeure, métamorphose d'autrui, tentacules noires d'Evard, sommeil, suggestion, terreur, toucher vampirique* et *vision véritable* (toujours actif). Il a 35% de chances, une fois par heure, d'ouvrir un *portail* pour appeler 1d2 chasmes ou 1d4 babaus. Quand un molydeus meurt, sa hache disparaît. Elle disparaît également si on la lui arrache des mains.

13. Leurre

Derrière cette porte secrète, un couloir d'environ 6 mètres s'arrête devant une porte de fer avec un anneau en son centre. La surface de la porte brille d'une lumière bleue.

C'est un piège. La porte au bout du couloir est chargée d'électricité magique. Quiconque la touche (ou même l'anneau) reçoit une décharge qui inflige 4d6 points de dommages. Les objets non isolés qui entrent en contact avec la porte sont conducteurs. Il y a une serrure mais, si on tente de la crocheter (à -45%), il faut trouver un moyen de résister à la décharge électrique. Derrière la porte, il n'y a qu'un mur.

14. Séduction

Derrière cette porte secrète, un couloir de 6 mètres s'arrête devant une porte d'acier avec un anneau au centre. Elle luit d'une lumière rouge.

C'est un autre piège. La porte au bout du couloir est magiquement chauffée au rouge. Quiconque la touche subit 4d6 points de dommages. Les objets inanimés en contact avec elle doivent réussir un jet de sauvegarde contre le feu magique tous les 2 rounds ou être détruits (si ce sont des armes intelligentes, elles se mettent à hurler). Il y a un trou de serrure qui brille comme la porte. Les outils utilisés pour le crocheter doivent eux aussi réussir un jet de sauvegarde contre le feu magique ou être détruits.

Pour un individu doté d'infravision, la porte apparaît comme un véritable phare dans cette atmosphère glaciale. Il risque d'être aveuglé s'il la regarde trop longtemps. À la fin de chaque round, il doit obtenir un 14 ou plus sur 1d20 (on compte les ajustements contre la magie dus à la Sagesse) ou souffrir d'un terrible mal



de tête et d'une vision brouillée pendant 2d4 tours. Sa vue (normale ou par infravision) est limitée à 6 mètres et il subit une pénalité de -4 à toutes ses attaques, jets de caractéristiques et de sauvegarde. Cet effet peut être soigné par une *guérison* ou une *guérison de la cécité*.

Derrière la porte, il y a un mur. On peut y détecter un passage secret mais ce n'est, en fait, qu'un mécanisme pour un autre piège. Si les PJ tentent d'ouvrir ce passage, ils déclenchent un de ces pièges projetant une lance dont Acérérak a le secret. Le projectile frappe automatiquement un personnage au hasard, qui doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou subir 2d8 points de dommages. La lance magique disparaît ensuite. Si les PJ essaient encore d'ouvrir le passage, une autre lance apparaît et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils ne s'occupent plus de la porte.

15. Emprisonnement

Derrière ce passage, un couloir de 6 mètres s'arrête devant une porte de bois. Le bois a l'air d'être gonflé et déformé comme si on l'avait détrempé; les côtés de la porte sont écrasés contre l'embrasure.

En examinant le couloir, on peut remarquer des lignes horizontales sur les murs de pierre; un jet d'Intelligence réussi permet de déterminer qu'il a dû, dans le passé, être rempli par un liquide inconnu, à différents niveaux. On peut détecter le mécanisme d'un piège sur la porte : si on l'ouvre cela tire un câble de métal activant quelque chose qui se trouve derrière la porte. Un jet réussi de Désamorcer des pièges permet de détacher le câble de la porte avant de l'ouvrir. Malheureusement pour les PJ, un deuxième jet de Détection des pièges révèle que ce piège évident constitue, en fait, le piège; couper ou détacher le câble pour tenter de le désamorcer déclenche le mécanisme, alors que le fait d'ouvrir la porte permet de l'éviter.

Détacher le câble libère un contrepoids derrière la porte, ce qui provoque le renversement d'une énorme cuve pleine d'acide gélifié. L'acide dissout la porte en 1 round et inonde le couloir sur une hauteur de 2 mètres avant de se déverser dans la salle 12. Tous ceux qui se trouvent dans la salle 15 à ce moment-là subissent 3d6 points de dommages et 1d6 points supplémentaires par round pendant 1d10+5 rounds, l'acide gélifié pénétrant dans leurs vêtements et leurs affaires. Pour sauver les équipements, il faut réussir des jets de sauvegarde contre l'acide. Il faut s'asperger d'au moins 10 litres d'eau pour neutraliser la substance.

L'acide reste répandu dans le couloir et dans la salle 12 jusqu'à ce qu'un tanar'ri soit recruté pour les nettoyer, réarmer le piège et remplacer la porte (30 jours). Marcher dans l'acide peut occasionner de sérieuses brûlures si les bottes du personnage concerné sont détruites (jet de sauvegarde contre l'acide). Dans ce cas, il subit 1d6 points de dommages chaque round, pendant 1d10 rounds ou jusqu'à ce que l'acide soit nettoyé.

16. Vestibule

Derrière le passage secret se trouve une petite salle de 3 mètres de côté. Il y a une porte de bois sur le mur opposé, sur laquelle sont gravées des formes dont la signification vous échappe.

Cette pièce n'est pas piégée et la porte (dont les gravures ne veulent rien dire) n'est pas verrouillée.

17. Le poids du temps

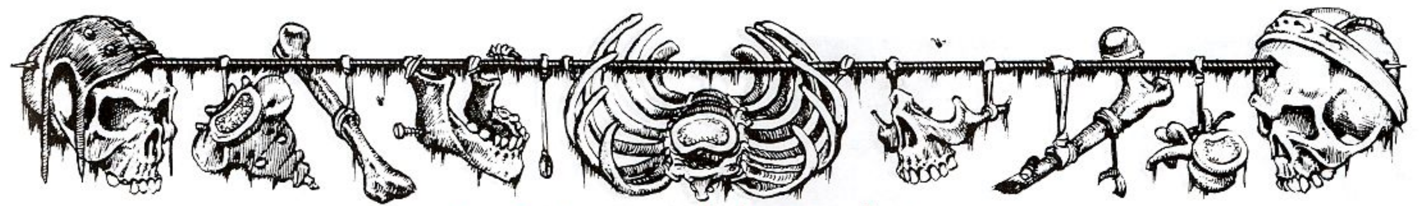
Cette salle rectangulaire est éclairée par 14 torches fixées au mur à 3 mètres d'intervalle. Les lumières des torches ne vacillent pas et ne varient pas d'intensité.

Au centre, sur une sorte d'autel en obsidienne (3 mètres de long, 1,60 mètre de large et 1 mètre de haut), des bougies rouges sont posées à chaque coin. Leurs flammes sont étrangement immobiles. Trois parchemins sont roulés au centre de l'autel, fermés par des sceaux de cire.

Montrez aux joueurs l'illustration #55. Les recherches menées par Acérérak sur les liches regroupaient une grande variété de connaissances. Fasciné par le sort *arrêt du temps*, il a passé de nombreuses années à le modifier et à mettre au point un enchantement sur le même principe que ce sort. En fait, ce sont ses recherches dans le domaine temporel qui lui ont servi à mettre au point les enchantements nécessaires pour préserver la Cité Qui Attend des ravages du temps.

Le sort *poids du temps* (voir **Annexe 1, p. 149**) fut également le fruit de ces recherches. Chacun des trois parchemins a été ensorcelé par Acérérak il y a plus de 1 000 ans. Depuis cette époque, ils accumulent le temps. Ce sont donc des pièges mortels pour ceux qui ne savent pas à quoi ils correspondent. Les effets que cela engendre sont de deux natures.

Le premier effet, immédiatement perceptible, est que le temps est ralenti dans un rayon de 6 mètres autour de chaque parchemin. Quand les PJ observent la salle de l'extérieur, il leur semble que les flammes des bougies et des torches fixées sur les murs sont



immobiles. En fait, elles se consument, mais très lentement (on peut s'en apercevoir en étudiant ce phénomène avec attention et en réussissant un jet d'Intelligence). Pour tous les personnages qui entrent dans la pièce, les flammes se remettent soudainement à brûler normalement mais, pour ceux qui sont restés à l'extérieur, ceux qui sont dans la salle se déplacent tellement lentement qu'ils semblent immobiles.

Dans la zone d'effet des parchemins, il se passe 1 minute pour 4 minutes à l'extérieur. Les 3 minutes manquantes sont absorbées par les rouleaux. Notez exactement le temps passé par les PJ dans cette salle de façon à calculer précisément le temps réel écoulé.

Le second effet ne se déclenche que si on déplace un parchemin à plus de 3 mètres de son emplacement actuel ou si on brise son sceau. Dans ce cas, tout le temps accumulé (755 ans par parchemin) est libéré en une seule fois. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 6 mètres est instantanément vieilli par cette explosion temporelle. Les PJ qui ratent un jet de sauvegarde contre les sorts vieillissent de 755 ans. Les aventuriers et les objets qui réussissent leur jet de sauvegarde ne subissent que le contrecoup du phénomène et vieillissent des 37,5 années. Les bougies et les torches se consument en une seconde. Les PJ sentiront le poids des années ; les humains tombent en poussière en quelques secondes (et même la vie des elfes et des nains est balayée). Les restes des humains seront vieux de plus de 700 ans (les créatures vivant plus longtemps laisseront derrière elles des dépouilles moins anciennes). Dans la plupart des cas, un sort de *résurrection* ne pourra ramener à la vie une victime. Ceux dont l'espérance de vie leur permet de survivre au contrecoup du sort doivent tout de même effectuer un jet de choc métabolique pour résister à un vieillissement de près de 40 ans. Un échec entraîne la mort.

Cachées dans un compartiment secret de l'autel, se trouvent des choses appartenant à Acérérak, du temps où il effectuait ses recherches sur le temps. Depuis, il les a oubliées. Le compartiment contient 1 *potion de vitalité*, 4 *élixirs de jeunesse*, 2 *potions de longévité* et 1 parchemin avec le sort *arrêt du temps*.

18. Des ennuis en perspective

Ce couloir se termine par une porte de bois avec un anneau au centre.

La porte est fausse et ne sert qu'à attirer les curieux au bas du couloir. Tirer sur l'anneau libère des lames tranchantes au bas des murs du couloir. Les lames sont circulaires et jaillissent en arc de rainures dissimulées dans la maçonnerie, avant de se rétracter. Tous ceux qui se tiennent dans les 6 derniers mètres du couloir sont soumis à l'attaque de ces armes magiques (+3), au niveau de leurs chevilles. Un personnage obtenant un 12 ou plus sur 1d20 peut sauter pour éviter l'attaque ; on prend en compte les ajustements à la réaction dus à la Dextérité. En cas d'échec, il subit 4d6 points de dommages. Il faut déterminer les dommages séparément pour chaque PJ ; si un aventurier subit au moins 12 points de dommages, un de ses pieds est coupé. S'il perd au moins 18 points de vie, ses deux pieds sont coupés. En plus des sérieux inconvénients que cela entraîne, le blessé perd 1d4+4 points de vie par round, pour chaque blessure, à cause de l'hémorragie. Un garrot et des sorts de soin permettant de restituer au moins 10 points de vie stoppent l'hémorragie. Les sorts de soin, seuls, ne permettent que de gagner un peu de temps. Il faut impérativement faire un garrot (ou utiliser un sort de *guérison*).

Chaque pied coupé réduit de manière permanente la Dextérité du personnage de 2 points et sa



Constitution de 1 point. Quand il a été soigné, il peut se déplacer (avec une béquille) à une vitesse de 6 (une prothèse permet d'atteindre une vitesse de 9 mais n'annule pas les pertes de points de caractéristiques). Un sort de *régénération* annule toutes ces pénalités puisqu'il fait repousser un pied.

Un sort de *détection des pièges* ou un jet réussi de la capacité du même nom permet de déterminer l'existence d'un piège sur la porte mais ne révèle pas sa véritable nature. Si un personnage examine les murs avec un sort de *vision véritable* ou une *gemme de vision*, il peut noter la présence de rainures dissimulées dans les murs. Le piège est difficile à désamorcer (pénalité de -35 %) et tout échec le déclenche. Les lames passent au travers ou poussent tout ce qu'on peut avoir mis pour obstruer les rainures.

19. Temple de l'oubli élémentaire

Une obscurité presque palpable vous empêche de voir clairement ce qui se trouve dans cette petite salle rectangulaire. Dans les coins, des braseros brûlent de flammes noires qui assombrissent l'endroit au lieu de l'éclairer. Deux rangées de colonnes de pierre attirent l'œil vers une profonde alcôve au centre du mur en face de l'entrée. Dans l'alcôve, on peut apercevoir la sculpture d'un homme en robe dont le bras droit est levé comme pour se protéger d'un coup. L'obscurité semble plus épaisse près de la statue.

Montrez aux joueurs l'illustration #56. Les braseros brûlent de feu-noir (voir **p. 44** ou la description des nécrophages de glace dans le livret **Cartes et Monstres**). La statue est ce qui reste de Deverus, qui était autrefois un des rares serviteurs d'Acérérak. Deverus était un magicien et un sage spécialisé dans le Plan d'Énergie Négative. Ses connaissances étaient vitales pour Acérérak qui pu créer de puissants êtres morts-vivants (tels que les nécrophages de glace) ainsi que certains détails de son Apothéose.

Deverus était fasciné par sa propre théorie professant que le Néant est un élément. Une de ses plus grandes réussites dans ce domaine fut de réunir les connaissances magiques nécessaires à la manipulation du Plan d'Énergie Négative. Il a aidé Acérérak à invoquer les horreurs osseuses de la salle 6 mais, par la suite, il en vint à invoquer des créatures du Néant semblables aux êtres des quatre principaux plans élémentaires. De manière pertinente (du moins d'après lui), il baptisa ces entités des élémentaires d'énergie négative. Pour contrôler ces manifestations extrêmement dangereuses, le magicien fabriqua l'*anneau de maîtrise d'énergie négative* (voir **Annexe 2, p. 152**). Malheureusement pour lui, il essaya de cacher cet anneau pour se protéger des colères soudaines d'Acérérak, car la nature même de l'anneau confère une certaine protection contre les morts-vivants. Comble d'ironie, le subterfuge de Deverus poussa Acérérak à lui ôter la vie.

À cette époque, la méduse Isafel était encore dans les bonnes grâces de la demiliche (voir **salle 24, p. 129** et **6.6 Occupée !, p. 77**). Elle fut donc désignée pour en terminer avec Deverus. Elle surprit facilement le sage et de le transforma en pierre. Il fut placé ici par un tanar'ri au service d'Acérérak, comme un testament à sa stupidité, et pour que d'éventuels intrus soient confrontés à un nouveau danger.

La menace vient d'un élémentaire d'énergie négative qui garde la statue sur ordre d'Acérérak. L'obscurité ambiante est le signe que l'élémentaire est proche (s'il ne régnait pas un froid polaire dans la Forteresse, l'atmosphère glaciale de cette salle serait également signe de danger). Le fait d'examiner la statue attire l'élémentaire qui se manifeste avant d'attaquer l'individu le plus proche de la sculpture. La créature peut quitter la pièce pour poursuivre ses proies.

Si les PJ réussissent à vaincre l'entité, ils peuvent examiner la statue en toute sécurité et constater que seuls, une robe et des bottes l'habillent. L'annulaire de la main droite a été cassé (c'est Acérérak qui a récupéré l'anneau). De légères fêlures sur le devant permettent de se rendre compte que la poitrine de la sculpture est creuse. Après avoir pétrifié Deverus, Isafel en a extrait plusieurs organes en pierre, pour s'en servir comme matériaux afin de créer des objets magiques de sa propre conception. Utiliser un sort de *pierre en chair* sur Deverus pour tenter de le ressusciter ne donne rien, Acérérak ayant enfermé depuis longtemps son âme dans son Phylactère. C'est pour cela que le corps de chair, une fois dépétrifié, tombera en poussière en 1 seul round, car il n'y a plus d'âme pour habiter le corps. Il ne reste du cadavre que ses bottes et sa robe. Ces vêtements sont magiques en raison d'un sort d'*aura magique de Nystul*. Il n'y a rien d'autre d'intéressant ici.

Élémentaire d'énergie négative : CA 2 ; VD 12 ;
DV 16 ; pv 128 ; TAC0 7 ; #AT 1 ; Dég 3d8 ;
AS absorption d'énergie ; DS immunisé contre les armes inférieures à +2 ; TA É (4,80 mètres) ;
NM fanatique (17) ; Int faible (6) ; AL CM ; PX 13 000.

Notes : une attaque réussie inflige des dommages et absorbe 2 niveaux d'expérience. Il faut réussir un jet de sauvegarde contre l'acide pour les

matériaux dérivés de substances organiques sinon ils pourrissent.

Les élémentaires d'énergie négatives sont particulièrement sensibles aux manifestations élémentaires. Les attaques portées par n'importe quel type d'élémentaire ou d'être élémentaire contre eux ont un bonus de +2 à l'attaque et de +2 pour chaque dé de dommages. De plus, les élémentaires d'énergie négative ont une pénalité de -2 pour leurs jets de sauvegarde contre les manifestations de ces éléments (*boule de feu*, *éclair*, etc.).

La créature a une aura d'énergie négative mais celle de la Forteresse la remplace.

20. La mère des gargouilles à quatre bras

Un couloir mène à une imposante statue représentant une monstruosité ailée, dotée de quatre bras, plus grande qu'un humain. La sculpture a un air menaçant mais ne bouge pas. Autour du cou, elle porte un collier de cuir incrusté de pierres noires. À ses pieds, se trouve un pot d'argile fêlé.

Montrez aux joueurs l'illustration #8 de *La Tombe des Horreurs*. Au cours de ses voyages entre les dimensions, Acérérak a ramené plusieurs êtres bizarres pour lui servir de serviteurs. L'espèce de gargouille à quatre bras est l'une de ces créatures, qui a piqué la curiosité de la demiliche. Semblable à la gargouille à quatre bras du scénario originel *La Tombe des Horreurs*, cette créature est immobile, en *stase temporelle*. Cependant, contrairement à la première créature, celle-ci reste dans cet état jusqu'à ce que les PJ tentent de lui ôter son collier. Furieuse, elle attaque (elle est un tout petit peu plus forte que la première créature qu'ont pu affronter les aventuriers dans *La Tombe des Horreurs*).

Si les PJ récupèrent le collier et se débarrassent de la chose, un examen attentif du bijou permet de découvrir, à l'intérieur, un compartiment secret qui contient un bout de parchemin. Il y est écrit :

"Devant, où les couloirs se réunissent
Le chemin vers la gloire est à vos pieds."

La lettre "A" est inscrite au bas du message. Le message fait référence à la trappe secrète au bout du couloir, en face de la gargouille. Ce passage mène à un étroit tunnel qui conduit vers la salle 21.

Le pot est vide et n'a aucune valeur.





La mère des gargouilles à quatre bras : CA -4 ; VD 12, Vl 15 (C) ; DV 16 ; pv 111 ; TAC0 5 ; #AT 6 ; Dég 3d4 (x4)/4d4/2d6 (griffes x4/morsure/corne) ; AS si deux griffes touchent le même adversaire, ce dernier subit automatiquement 12 points de dommages supplémentaires ; DS immunisée contre les armes inférieures à +3 ; TA M (2,10 mètres) ; NM sans peur (20) ; Int faible (5) ; AL CM ; PX 7 500.

21. Arche magique

Cette salle est presque entièrement couverte de dalles noires de trente centimètres de côté. Une arche, faite de pierres à peine dégrossies, se dessine dans un mur. Ce qu'il peut y avoir derrière est voilé par une épaisse vapeur orange. Tandis que vous observez l'arche, la pierre de voûte se met à luire d'une couleur noisette, le jambage droit d'une couleur blanc perle et le jambage gauche d'une couleur vert jade.

Montrez aux joueurs l'illustration #5 de *La Tombe des Horreurs*. Cette arche est similaire à celles que l'on pouvait trouver dans *La Tombe des Horreurs*, mais les PJ doivent la franchir pour arriver au bout de leur quête. Elle est dangereuse si l'on ne l'active pas correctement.

Les aventuriers qui traversent la brume sont téléportés, nus, dans la salle 2 de la Forteresse tandis que leurs affaires se retrouvent dans la salle 31. Pire, chaque aventurier téléporté doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou subir la malédiction de la salle 2 ; les malheureuses victimes seront conscientes de leur transformation en simples motifs incrustées dans les fresques. Tous les paramètres indiqués dans la salle 2 s'appliquent aux PJ comme s'ils y avaient déclenché la *malédiction*.

Si on appuie sur une ou deux pierres, dans n'importe quel ordre, leurs lumières s'éteignent. Quand on a appuyé sur les trois pierres et qu'elles ne brillent plus, la brume disparaît. On peut alors apercevoir la salle 22, avec son sol couvert de dalles bleues (voir la description de la **salle 22**). On ne peut voir le gardien de cette pièce, un tanar'ri, ni sentir son odeur répugnante.

Les aventuriers courageux qui traversent l'arche se retrouvent dans la salle 22. Cependant, il n'est pas recommandé de la franchir tant que toutes les pierres ne sont pas éteintes ; si on passe alors qu'on n'a appuyé que sur une ou deux pierres, l'effet est le même que si aucune pierre n'était éteinte.

Notez que toute tentative pour quitter cette pièce par le passage secret la reliant à la salle 8 est impossible tant que la sphère noire est dans sa tanière en forme de visage démoniaque.

22. Approche finale

Cette salle est entièrement couverte de dalles bleu vif, de trente centimètres de côté. Sur la droite, vous apercevez une arche menant dans les ténèbres. Une odeur épouvantable vous suffoque. Elle semble venir de derrière vous.

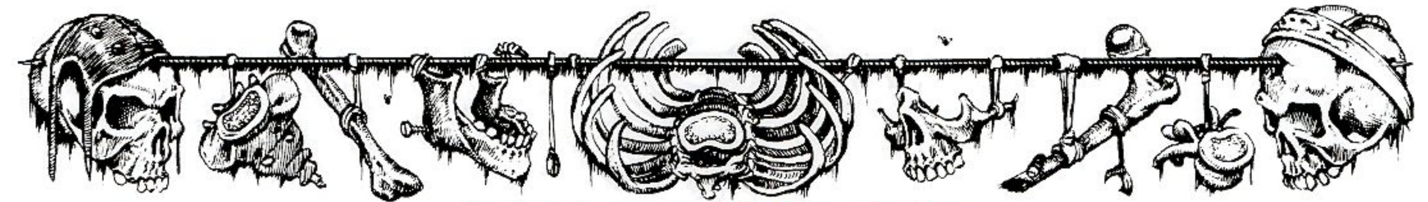
L'odeur émane du tanar'ri hezrou qu'Acérérak a placé ici comme une sorte de portier entre le complexe intérieur et extérieur de sa Forteresse. Quand il voit les aventuriers, il libère toute son agressivité, reportant son rapport à plus tard.

En arrivant de la salle 21, les PJ apparaissent au milieu de la pièce, tournant le dos à l'hezrou et à l'arche magique qu'il garde (la première arche qu'aperçoivent les PJ est une sortie normale). L'arche magique fonctionne de la même manière que celle en 21. Si on la manipule correctement, elle transporte les PJ en 21.

L'hezrou n'est pas aussi dangereux que bon nombre des créatures et des pièges décrits dans cette aventure. Cependant, avec un peu de stratégie, ce tanar'ri peut devenir une véritable menace. L'hezrou essaie de se servir de l'arche magique de deux manières. Tout d'abord, il tente de saisir un PJ révulsé par son odeur (voir les caractéristiques de la créature ci-dessous) et de le jeter à travers l'arche sans avoir désactivé les pierres brillantes. L'hezrou est aussi rapide que l'éclair et, s'il remporte l'initiative (il ne peut être surpris), il peut mener son plan à bien sans problème. Il doit réserver une de ses griffes pour saisir un PJ impuissant. Il continue cette stratégie une fois que le combat en mêlée a commencé. S'il touche un même aventurier avec ses deux griffes, plutôt que de l'écraser, il le jette à travers l'arche. La victime doit réussir un jet sous la moitié de sa Force pour se libérer.

Hezrou : CA -6 ; VD 12 ; DV 9 ; pv 32 ; TAC0 11 ; #AT 3 ; Dég 1d6/1d6/4d4 (griffe/griffe/morsure) ; AS étreinte, puanteur ; DS immunisé contre les armes inférieures à +2, demi-dommages contre les attaques non magiques, jamais surpris ; TA G (2,10 mètres de haut) ; NM fanatique (17) ; Int moyenne (9) ; AL CM ; PX 7 000.

Notes : la peau humide d'un hezrou dégage une odeur tellement pestilentielle que toutes les créatures, dans un rayon de 3 mètres, doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou tomber à terre



prises de nausées. Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde subissent une pénalité de -2 à leurs jets d'attaque et d'initiative.

En plus des capacités communes à tous les tanar'ris (voir **salle 25, page suivante**), un hezrou peut utiliser les pouvoirs suivants comme un lanceur de sort du 9ème niveau : *animation d'un objet, clignotement, convocation d'insectes, duo-dimension* (3x/jour), *flammes, protection contre les missiles normaux, mur de feu* et *parole infernale*. Il a 50 % de chances, trois fois par jour, d'ouvrir un *portail* pour appeler 4d10 manes ou rutterkins ou 1d4 chasmes ou nabassus. Il a 20 % de chances, une fois par jour, d'ouvrir un *portail* pour appeler 1 tanar'ri suprême (d'un type détaillé dans ce texte).

23. Hall des anciens serviteurs

Cette enfilade de cinq salles successives, dans ce recoin de la Forteresse, était utilisée par Acérérak pour loger ses serviteurs actuels ou futurs. Cependant, les choses étant ce qu'elles sont, la demiliche n'a que peu de patience pour les manies des êtres qui respirent. Lentement, un par un, ses serviteurs ont commis des erreurs fatales à ses yeux et Acérérak s'en est donc débarrassé.

Quatre des pièces sont vides (celles qui n'ont pas de numéro sur la carte) et l'on n'y trouve que des débris de pierre et de bois indiquant qu'elles étaient autrefois meublées. Si l'on fouille ces salles, il y a 10 % de chances de trouver, dans chacune d'elles, 1d2 objets magiques mineurs dissimulés sous les débris (vous pouvez les sélectionner au hasard, en vous rappelant que ces objets ne doivent pas avoir beaucoup d'importance). Seule, la chambre d'Isafel, la salle 24, n'a été abandonnée que récemment.

24. Chambre d'Isafel

Cette chambre était autrefois richement décorée avec des meubles coûteux. Cependant, on dirait aujourd'hui qu'un animal très gros et très en colère est passé par là. Les tapisseries sont lacérées et arrachées, les tables de bois pulvérisées, les étagères sur lesquelles étaient posées de délicates sculptures ont été brisées et leur contenu mis en miettes et il ne reste pas grand-chose de ce qui était autrefois un lit luxueux. Il devait y avoir des statues dans la chambre mais il n'en reste que des débris. Il n'en subsiste qu'une, dans un coin; elle représente un individu vêtu d'une robe ample et d'un capuchon.

C'était autrefois la chambre d'Isafel, du temps où elle jouissait encore des faveurs d'Acérérak. La demiliche l'utilisait surtout comme créature à tout faire mais elle savait aussi se servir de ses dons. Le sujet qui intéressait le plus Isafel était cet air étrange de "mort en étant vivant" que possédaient ses victimes pétrifiées. Elle consacrait bon nombre de ses expériences à créer des statues animées, en liant leur esprit au Plan d'Énergie Négative, comme pour les morts-vivants normaux. Si ses résultats étaient peu fiables, elle réussit cependant sur un sujet.

La statue dans le coin de la chambre est celle d'un humain capturé par un des tanar'ris et ramené dans la Forteresse de la Conclusion. Isafel le pétrifia puis elle le soumit à l'énergie négative de la Forge Sombre (voir **salle 29, p. 135**). Isafel avait réussi, en l'occurrence, à créer une statue morte-vivante. Acérérak asservit la nouvelle entité pour Isafel qui l'utilisa comme modèle pour ses futures expériences, mais en vain.

Inquiète du comportement agressif des tanar'ris errant dans la Forteresse, Isafel ordonna à sa statue de tuer à vue toute créature qui oserait entrer dans sa chambre. Aussi, si les PJ y pénètrent, la statue s'anime et attaque. À bien des égards, elle est semblable à un golem de pierre, mais, au lieu d'utiliser un sort de *lenteur*, elle est capable d'absorber 1 niveau d'énergie de toute créature qu'elle touche.

Si on fouille la salle, on trouve dans les débris : 498 pa, 742 po, 3 anneaux incrustés de pierres précieuses (200 po chacun), un *bâton* +5 et une *épée maudite* +2, *voleuse de neuf vies* (sur un 20 naturel, elle absorbe l'esprit de son possesseur et pas celui de l'adversaire). Les deux objets ont un "+" de moins dans la Forteresse.

Statue morte-vivante : CA 5; VD 6; DV 14; pv 60; TAC0 7; #AT 1; Dég 3d8 (poing); AS absorption d'énergie; DS immunisée contre les armes inférieures à +2 et contre la plupart des sorts; faiblesses spécifiques : un sort de *pierre à chair* rend la créature vulnérable aux attaques non magiques pendant 1 round; TA G (2,10 mètres de haut); NM sans peur (20); Int aucune (0); AL N; PX 8 000.

Notes : un sort de *transmutation de la pierre en boue* ralentit la statue pendant 2d6 rounds. L'effet inverse, *transmutation de la boue en pierre*, lui permet de récupérer tous ses points de vie.



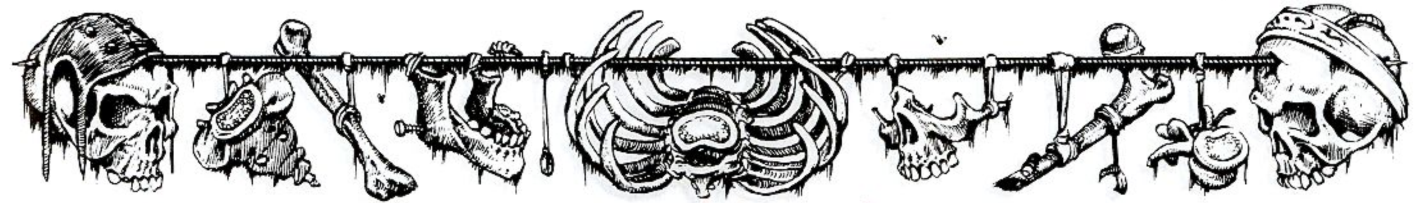
25. Le père des péchés

Cette salle est en forme de pentagone. Dans les angles se dressent de grands piliers de pierre qui soutiennent des étagères en bois couvrant tous les murs du sol au plafond. Les étagères sont chargées de divers objets : des grimoires, des bouteilles, des flasques, des petites statuettes, des petites choses impossibles à identifier et quelques ossements, dont deux crânes. Au centre de la salle, un cylindre de cristal de 1,60 mètre de diamètre est encastré dans des supports de pierre rouge, au sol et au plafond situé à 3,30 mètres. Une créature de cauchemar à la peau rouge sombre y a été enfermée. Ses ailes de cuir, ses membres musclés, ses mains et ses pattes griffues et son corps couvert d'écailles variées sont comprimés dans cet espace beaucoup trop petit. Soudain, la créature emprisonnée change de position et montre un visage démoniaque qui vous regarde, aplati contre la paroi de cristal qui déforme ses traits déjà grotesques.

Montrez aux joueurs l'illustration #57. Le balor (un tanar'ri suprême) appelé Tarnhem est prisonnier dans cette salle grâce à de puissants enchantements et au fait qu'Acérérak connaît son vrai nom : *Maasgheldur*. La demiliche a découvert ce nom car il était nécessaire au rituel qui lui permettrait de passer de l'état de cambion à celui de liche; Acérérak devait connaître son père surnaturel. C'est l'attrait de Tarnhem pour une femelle humaine qui a engendré un enfant à moitié tanar'ri, que sa mère baptisa Acérérak (voir **Le journal de Desatysso**, pour les détails).

Acérérak n'a jamais pardonné à son père l'infortune de sa jeunesse et la mort de sa mère. Pour se venger, la demiliche l'a réduit en esclavage pendant plusieurs centaines d'années. En fait, c'est en contrôlant Tarnhem qu'Acérérak contrôle indirectement la horde de tanar'ris qui l'ont aidé dans ses travaux et qui surveillent et entretiennent la tombe du scénario originel, les énigmes de la Cité Qui Attend ainsi que les pièges de la Forteresse de la Conclusion. La vengeance d'Acérérak sur son père lui permet également d'atteindre son Apothéose.

Tarnhem sent la présence de toute créature vivante entrant dans la chambre, même s'il reste emprisonné dans le cristal. Dès qu'il voit un PJ, il dit d'une voix abyssale étouffée : "Primaires! J'implore votre aide!



Vite, avant que mon fils ne sente votre présence! Libérez-moi et je vous aiderai à le vaincre. Je permets temporairement à l'un d'entre vous de se servir en toute sécurité de mon épée, là sur l'étagère, pour briser cette maudite prison!"

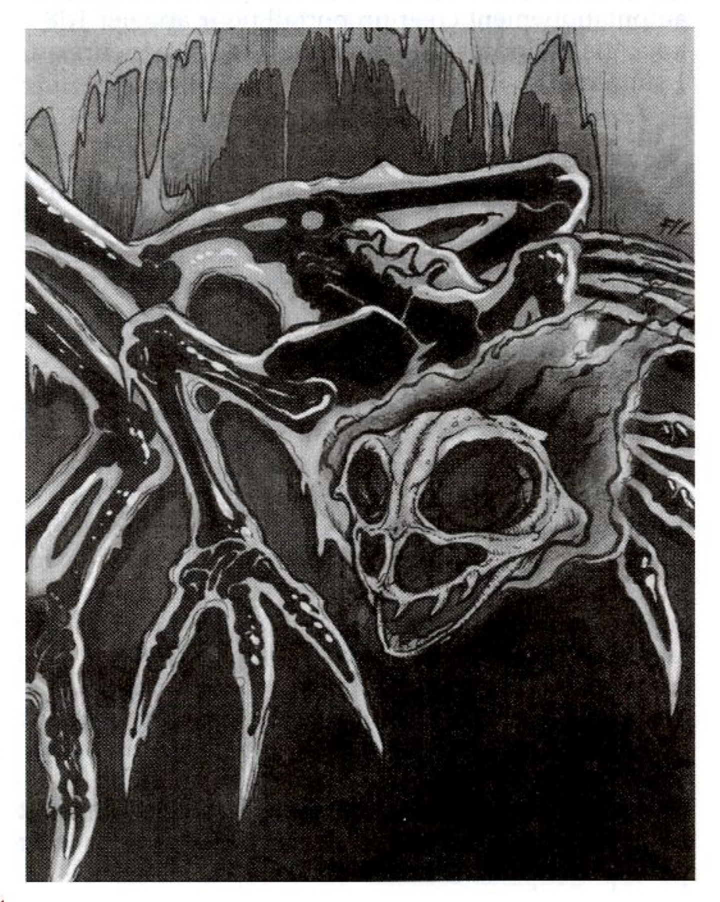
Sur une des étagères, il y a une *épée vorpale* dont la lame crépitante d'énergie a la forme d'un éclair. Normalement, tout autre que son propriétaire qui s'en saisit doit effectuer un jet de sauvegarde contre la magie mortelle. S'il rate son jet, le personnage meurt. S'il réussit, il subit 10d6 points de dommages. Comme l'a indiqué Tarnhem, un des PJ a l'autorisation du balor de l'utiliser pour briser le cylindre de cristal. Cela devrait être un sacré dilemme pour les aventuriers d'alignement Bon : doivent-ils essayer de libérer une créature Chaotique Mauvais dans l'intérêt du plus grand nombre? Si un PJ prend l'épée et l'utilise comme le souhaite le balor, le cristal explose infligeant 1d10 points de dommages à tous ceux qui se trouvent dans la pièce. Mais cela libère le tanar'ri qui se dresse, triomphant, sur les éclats de verre.

Seuls l'épée du balor, une *épée vorpale* ou un *souhait* peuvent le libérer. Si les PJ interrogent Tarnhem avant d'accéder à sa requête, il leur décrit le véritable objectif d'Acérérak et ce que signifie l'Apothéose (voir **p. 139**). S'ils finissent par le libérer, Acérérak s'en aperçoit immédiatement et se téléporte dans la pièce en 2 rounds, sous la forme d'un nécrophage de glace. À son arrivée, il leur dit : "Votre ingéniosité me surprend; votre récompense vous attend au cœur du complexe. Quant à vous, mon père", continue-t-il en se tournant vers le balor, "vous m'êtes désormais inutile!".

Le nécrophage de glace contrôlé par la demiliche attaque Tarnhem physiquement, espérant l'embraser de *feu-noir*. Acérérak combat jusqu'à la destruction du corps qu'il habite puis se transfère dans un nécrophage ou dans son crâne, au coeur du complexe (salle 30). Il a accès à tous ses sorts, mais ne veut pas les utiliser contre Tarnhem en raison de la haute résistance magique du tanar'ri. En fait, Acérérak n'a pas besoin d'affronter son père physiquement; il pourrait l'asservir grâce à son vrai nom mais il a envie de consumer sa vie une bonne fois pour toutes. De plus, il ne risque rien s'il perd cette bataille.

Si le nécrophage de glace que possède Acérérak est victorieux, il s'en prend ensuite aux PJ mais, cette fois, en utilisant ses sorts. Si le nécrophage de glace est détruit et si Tarnhem est encore vivant, le balor sourit et dit : "Enfin libre!", avant de disparaître dans un nuage de soufre tandis qu'il est convoqué par Acérérak qui utilise son vrai nom. Malheureusement pour Tarnhem, cette fois-ci, la demiliche en fait un gardien supplémentaire du Phylactère, dans la salle 30. Tout PJ qui tient encore l'épée du balor, au moment de sa disparition ou de sa défaite, est soumis à ses effets dévastateurs.

Les étagères de la salle contiennent une grande variété d'éléments de sorts, des grimoires de référence et tout un tas de petits objets réunis pour leur étrangeté et non pour leur utilité. Mis à part les éléments matériels, d'autres objets utiles (et dangereux) peuvent être découverts si on cherche bien. Cela inclut l'épée du balor (que l'on ne peut prendre, sans sa permission, sans être soumis à ses terribles effets), un *violon grinçant contre les tanar'ris* (le son de cet instrument rend fous de colère tous les tanar'ris qui l'entendent), un *manuel de santé corporelle*, un *traité d'immoralité* (tout personnage d'alignement Loyal ou Bon qui lit le livre est victime de visions et de rêves troublants pendant 5d4 jours et a 5 % de chances cumulatives par jour de contracter une maladie mentale) et une jarre en verre contenant 10 *baies chaudes* (lancées, elles explosent et infligent 1d8 points de dommages; avalées, l'explosion inflige 10d8 points de dommages sans jet de sauvegarde).





Tarnhem, balor : CA -8 ; VD 15 Vl 36 (B) ; DV 13 ; pv 81 ; TAC0 7 ; #AT 1 ou 2 ; Dég 2d6 (poings) ou 1d12+3 / 1d4 (*épée vorpale* / fouet) ; AS voir ci-dessous ; DS immunisé contre toutes les attaques non magiques de feu, de gaz, d'acide, etc. et contre les armes inférieures à +3 ; TA G (3,60 mètres de haut) ; NM fanatique (17) ; Int supra-géniale (19) ; AL CM ; PX 26 000.

Notes : en plus des capacités communes à tous les tanar'ris (voir ci-dessous), Tarnhem ne peut être surpris. Il est entouré de flammes intenses infligeant 4d6 points de dommages aux créatures qui les touchent. Tarnhem a perdu son fouet (il est dans la salle 31) et ne peut donc pas s'en servir ici. Toute créature inférieure au 20ème niveau (ou ayant moins de 20 Dés de Vie) touchée par le poing d'un balor doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, avec une pénalité de -6, ou fuir de terreur pendant 1d6 tours. Tarnhem peut également utiliser les pouvoirs suivants comme un lanceur de sorts du 20ème niveau : *détection de l'invisibilité* (toujours actif), *détection de la magie* (toujours actif), *dissipation de la magie, langues, lecture de la magie, pyrotechnie, suggestion, symbole* (n'importe quel type), *télékinésie* et *terreur*. Une fois par heure, il peut automatiquement créer un portail pour appeler 1d8 tanar'ris moindres, 1d6 inférieurs, 1d4 supérieurs ou 1 suprême.

Pouvoirs communs à tous les tanar'ris :
Tous les tanar'ris peuvent utiliser les pouvoirs *ténèbres sur 5 mètres* et *infravision* (la plupart des tanar'ris et baatezus ont perdu la capacité de *téléportation sans erreur* ; voir l'aventure pour PLANESCAPE *Hellbound*, pour plus de détails). Voici leurs résistances aux différents modes d'attaque :

Attaque	Dommages
Acide	normaux
Argent	aucun
Électricité	aucun
Feu (magique)	demi
Feu (normal)	aucun
Froid	demi
Gaz	demi
Poison	aucun

Acérérak, nécrophage de glace : voir **p. 111**.

Notez bien les sorts qu'Acérérak utilise ; il lui faut 24 heures pour les récupérer (ou pour les remplacer par d'autres sorts de son livre, salle 27).

26. Le théâtre des morts

Des ténèbres devant vous émanent des soupirs, des pleurs, des gémissements et des lamentations, formant une symphonie de douleur. Des silhouettes obscures se déplaçant lentement, se détachent sur les ténèbres. Vous discernez les chairs boursouflées et les os brisés de créatures qui, par leur refus de rester inanimées après une blessure mortelle, ne peuvent être que des morts-vivants. Aussi loin que vous puissiez voir, contre les murs de ce couloir de 6 mètres de large, des morceaux d'humanoïdes, comme des bras et des têtes, sont amoncelés mais, le pire, c'est qu'ils sont encore animés. La vision d'une tête, d'une main ou d'un bras bougeant dans ce charnier est une horreur de plus s'ajoutant à une très longue liste.

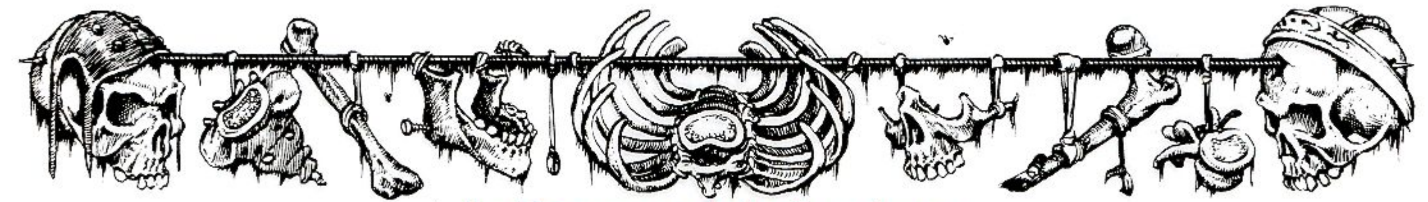
Ce long hall en forme de "U" sert de réserve de membres à Acérérak, pour ses expériences dans la Forge Sombre (salle 29), mais aussi de dépotoir pour ses expériences ratées. En conséquence, on y trouve des morts-vivants de toutes sortes qui ont tous un handicap physique ou mental.

Entre les amas de morts-vivants, un petit chemin de 1,30 mètre de large permet d'atteindre chaque arche et chaque porte de ce hall. Tout le reste est couvert de morceaux de morts-vivants ou de morts-vivants grouillants et gémissants.

À première vue, les morts-vivants ne semblent pas s'intéresser aux aventuriers. Se saisir d'une main animée ou tenter d'interroger une tête, un corps ou un squelette ne donne rien. Ce n'est que si les PJ s'engagent sur le chemin dégagé pour aller vers une porte ou une arche qu'ils courent un danger. Il y a 3 % de chances cumulatives, tous les 3 mètres parcourus, que le charnier de morts-vivants s'abatte sur eux comme un véritable mur de chair putride, supprimant tout espace dégagé dans le hall. L'amas de morts s'élève sur une hauteur de 1,30 mètre, le plafond étant situé à 3,30 mètres.

Quiconque se trouve dans le hall à ce moment-là est submergé par des attaques de mains griffues, des morsures de mâchoires et des coups. Les victimes subissent automatiquement 1d10+2 points de dommages par round. De plus, l'aura d'énergie négative générée par ces créatures est suffisante pour infliger 1d12+4 points de dommages supplémentaires, en raison de la désintégration spontanée des cellules (un sort de *protection contre le plan négatif* protège les PJ de cet effet secondaire).

Les aventuriers pris dans ce charnier doivent effectuer un jet de Force avec une pénalité de -3 pour franchir



1,60 mètre. En cas d'échec, le PJ stoppe sa progression et subit un autre round de dommages automatiques. Les personnages qui volent ou qui évitent, d'une manière ou d'une autre, de toucher le sol ne sont pas en butte à ces attaques. Cependant, qu'ils volent ou non, ils rencontrent, à l'endroit marqué d'un "N" sur la carte, un nécrophage de glace jeté ici par Acérérak mais qui est encore dangereux.

La demiliche avait effectué des expériences sur les formes de vie non-humanoïdes au cours de ses recherches visant à créer les nécrophages de glace. Après avoir obtenu quelques résultats, elle abandonna ce domaine car elle était incapable de donner suffisamment d'intelligence à ses créations. Elle détruisit donc toutes ces créatures à l'exception de celle qui se trouve dans cette salle. Ayant envie d'un peu de nouveauté, elle avait doté le squelette d'un crapaud géant du *feu-noir*, à la manière des véritables nécrophages de glace. Les os de la chose sont donc recouverts de glace et son large crâne brûle d'une flamme noire. Sa bouche est garnie de dents aussi pointues que des épingles et ses orbites vides ne reflètent que la mort. Comme les nécrophages de glace normaux, cette créature peut embraser une victime avec du *feu-noir*, par ses attaques avec ses griffes et sa gueule.

Le crapaud peut se déplacer au travers du tas de cadavres pour attaquer les PJ, même s'ils sont encore pris dans ce charnier. Il attaque automatiquement tous ceux qui s'approchent à moins de 6 mètres. Le crapaud étant ramassé sur lui-même, les PJ n'ont que 10% de chances de le remarquer dans cet amas de morts-vivants.

Nécrophage de glace (crapaud géant) : CA 0; VD 6; DV 16; pv 57; TAC0 5; #AT 3; Dég 3d4 et spécial/2d4 et spécial/2d4 et spécial (morsure/griffe de glace/griffe de glace); AS *feu-noir*; DS *régénère* 3 points de vie par round, immunisé contre les sorts *charme*, *immobilisation*, *sommeil*, contre le froid, le poison et la magie mortelle; faiblesses spécifiques : peut être repoussé; RM 30%; TA M (1,50 de haut); NM sans peur (20); Int moyenne (9); AL CM; PX 14000.

Notes : si cette créature touche, son adversaire s'embrase de *feu-noir* (voir **p. 44** ou la description de ce monstre dans le livret **Cartes et Monstres**).

27. Archives occultes

Il est difficile d'estimer la dimension de cette pièce car elle est couverte, du sol au plafond, d'étagères contenant des grimoires aux couvertures de fer. Les étagères sont faites d'une matière semblable à du verre ou à du cristal et elles dégagent une lumière blanche qui illumine la salle. Il y a très peu d'espace, quelques dizaines de centimètres, entre deux meubles. Les grimoires sont vieux, abîmés et, dans certains cas, rouillés mais on peut encore distinguer des symboles magiques sur les couvertures.

La bibliothèque occulte d'Acérérak est impressionnante en matière de magie. Il est possible qu'il n'existe pas d'autre collection aussi complète dans le domaine ésotérique que celle de cette pièce. De nombreux magiciens iraient jusqu'à sacrifier une partie de leur corps pour posséder les connaissances que l'on peut y trouver.

La plupart des sujets de ces grimoires concernent la théorie de la magie, l'art de lancer des sorts et toutes les questions se rapportant à la sorcellerie. Les connaissances que l'on peut y trouver sont tellement vastes qu'un magicien effectuant des recherches et ayant accès à cette bibliothèque réduit de 50% les coûts et le temps nécessaires à ses études. De plus, il a 1d20+5% de chances de réussir à concevoir un nouveau sort. Les PJ magiciens examinant cette bibliothèque peuvent facilement le savoir et en rester bouche bée. Si un magicien souhaite sélectionner quelques volumes dans le but de créer un sort particulier, il a 35% de chances de trouver des ouvrages appropriés se référant à l'élément spécifique qu'il recherche. En cas de réussite, il découvre 1d4 livres intéressants qui lui confèrent 1d4+2% de chances supplémentaires de mettre au point son nouveau sort. À moins de trouver un moyen de transporter toute la bibliothèque, c'est tout ce qu'un magicien pourra espérer en tirer. La collection complète, composée de 38000 volumes qui occupent un espace de 3000 mètres cubes, pèse 550 tonnes.

Ce qui intéressera sans doute le plus un magicien, c'est la collection de livres de sorts. Dispersés parmi les livres de référence, plusieurs douzaines de grimoires reliés de fer réunissent tous les sorts du *Manuel des Joueurs*. Il y a 1d10+5 sorts sélectionnés au hasard dans chaque grimoire. On a 35% de chances par tour passé à fouiller de trouver un de ces précieux livres. Chacun d'eux est protégé par un sort de *runes explosives* lancé au 20ème niveau et un sort de *symbole* de mort ou de discorde (50% de chances chaque), qui se



déclenchent quand quelqu'un d'autre qu'Acérérak s'en empare. Tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 20 mètres sont soumis à leurs effets.

Il y a 5% de chances pour que chaque jet de recherche réussi permette de découvrir le *grimoire d'Acérérak*, une œuvre unique créée par la demiliche, il y a des siècles.

Si, au cours d'une recherche, un personnage ne trouve aucun livre spécial, il y a 50% de chances pour qu'il tombe sur un ouvrage normal, sur lequel ont été jetés un sort de *symbole* et un sort de *runes explosives*.

Le *grimoire d'Acérérak* est un livre relié en adamantite noire et ses pages sont des feuillets de mithril sur lesquels sont inscrits les runes et les glyphes de différents sorts. Au centre de la couverture, il y a un symbole magique que l'on peut percevoir de deux manières. Chaque fois qu'on le regarde, il y a 50% de chances d'apercevoir la lettre "A" avec des serpents entrelacés; sinon, c'est le Signe du Dévoreur qui apparaît. Le *grimoire d'Acérérak* contient les sorts suivants : *animation des morts, antipathie/sympathie, arme enchantée, bouche magique, éclair, enchantement d'un objet, illusion programmée, inversion de la gravité, lévitation, permanence, porte de phase, rumeur illusoire, stase temporelle, téléportation sans erreur* et *toile d'araignée*. Il renferme également deux nouveaux sorts : *pierre noire d'Acérérak* et *création d'un nécrophage de glace*. (Vous trouverez dans le magazine Dragon #225, l'histoire et la description complète du *grimoire d'Acérérak*, bien que les détails diffèrent légèrement de la version du magazine).

Inutile de dire qu'Acérérak n'appréciera pas que l'on pille sa bibliothèque. Si un des PJ succombe à l'un des pièges de cette salle et devient un mort-vivant, la demiliche occupe instantanément son corps et attaque les survivants.

28. Salle de préparation

La salle qui s'ouvre devant vous contient des établis de pierre alignés sur les deux murs de côté. Des étagères de bois sont fixées aux murs, au-dessus des tables. Les étagères, les établis et les espaces situés sous les établis sont pleins de bouteilles de verre, de différentes tailles, remplies de liquides, de solides ou de gaz inconnus. Certains contenus luisent, d'autres sont noirs comme de la suie, alors que d'autres encore sont transparents. Dans certaines bouteilles, vous percevez des mouvements; un récipient particulièrement grand contient un serpent pâle qui s'agite faiblement. On peut également voir d'autres organismes, entiers ou en morceaux, mais la plupart des spécimens sont partiellement disséqués et conservés dans un fluide verdâtre.

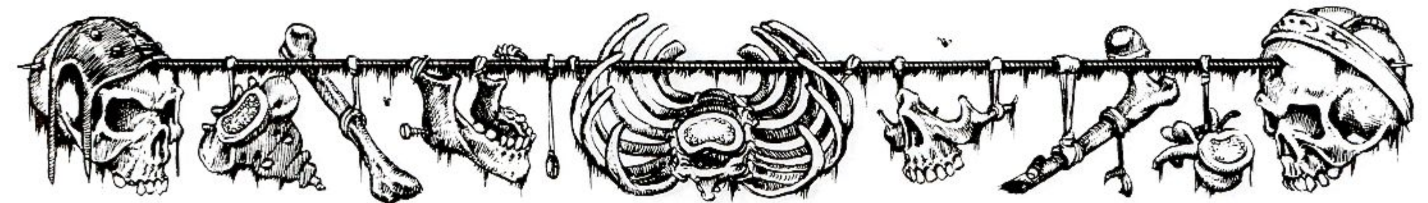
Les contenus de la salle des Archives (salle 27) et de la Forge Sombre (salle 29) sont visibles par les accès communiquant avec cette pièce.

La salle de préparation est remplie d'éléments de sorts de tous les types et de toutes les variétés imaginables. Des fils, des graines, de la pierre en poudre, des billes de verre, de l'argile et différents vêtements ne sont que quelques-uns des milliers d'objets que l'on peut y trouver (les listes du chapitre 5 du supplément PLAYER'S OPTION™ : *Spells & Magic* vous donneront de nombreuses idées). Non seulement on peut y découvrir des articles courants mais aussi des objets de valeur que l'on utilise quelquefois comme éléments de sorts. Par exemple, il y a 35% de chances pour qu'à chaque tour passé à fouiller, on trouve une gemme valant 1d6 milliers de pièces d'or, pour un total n'excédant pas 12000 po dans toute la pièce. Il y a au moins un élément nécessaire pour lancer tous les sorts du *Manuel des Joueurs*. Pour les objets de nature plus ésotérique, estimez qu'un individu a 35% de chances d'en trouver un, par tour de recherche.

Une fouille complète de la salle peut s'avérer dangereuse. Certains des composants réagissent mal à une exposition à l'air ou aux êtres vivants. Ainsi, à chaque tour passé à fouiller l'endroit, il y a 3% de chances cumulatifs qu'une bouteille ouverte pose un problème :

1. Libère un xeg-yi (voir ci-dessous) qui attaque immédiatement.
2. Libère un jet de bulles acides qui infligent 1d4+4 points de dommages à tout ce qui se trouve dans un rayon de 4,50 mètres.
3. Implosion délivrant 1d6 points de dommages à tout ce qui se trouve sur 3 mètres.
4. Le corps de celui qui ouvre la bouteille fond, s'il rate un jet de sauvegarde contre la magie mortelle.

Dès qu'il se produit un incident, le risque qu'il y en ait un autre redevient de 3% de chances. Une fois que les quatre phénomènes décrits ci-dessus ont eu lieu, vous pouvez, soit en imaginer d'autres, soit laisser respirer les PJ. La **table des effets d'une *baguette prodigieuse*** du *Guide du Maître*, p. 212, et la **table des résultats des hiatus** du *Recueil de Magie*, p. 7, sont d'excellentes sources d'inspiration.



Avant d'être ouverte, la bouteille contenant le xeg-yi semble pleine d'une huile noire. Après, le protoplasme en jaillit et prend la forme d'une sphère de 1 mètre de diamètre, dotée de 5 tentacules d'ébène. La chose possède aussi deux yeux aussi noirs que le reste de son corps. **Montrez aux joueurs l'illustration #58.** Les xeg-yi (décrits dans le supplément PLANESCAPE MONSTROUS COMPENDIUM *Appendix III*) sont des créatures originaires du Plan d'Énergie Négative. Le xeg-yi attaque et combat jusqu'à la mort.

Xeg-yi : CA 0; VD Vl 6 (B); DV 8; pv 32; TAC0 13; #AT 5; Dég 1d-+6 et spécial; AS contact corrosif, rayon d'énergie; DS immunisé contre les armes inférieures à +1, contre la plupart des sorts et des différentes formes d'énergie; RM 15 % ; TA M (1,30 mètre de diamètre); NM stable (11); Int supérieure (13); AL N; PX 8 000.

Notes : le contact d'un xeg-yi fait vieillir et pourrir les matériaux dérivés de sources organiques, comme la nourriture, les parchemins, le bois et les vêtements; il faut réussir un jet de sauvegarde contre l'acide pour ces objets. À la place de ses attaques normales, une fois par round, le xeg-yi peut libérer un rayon d'énergie négative sur 3 mètres; ce faisceau inflige les mêmes dommages qu'une attaque normale contre ceux qui ratent un jet de sauvegarde contre les sorts. Il décompose tous les matériaux organiques comme décrit ci-dessus et corrode les objets métalliques qui ratent leur jet de sauvegarde contre l'électricité.

Tuer un xeg-yi libère une explosion d'énergie négative sur 6 mètres de diamètre, qui inflige 2d6+12 points de dommages et corrode la matière comme si tout ce qui se trouve dans le périmètre avait subi les effets d'un rayon de la créature.

Seuls les sorts suivants ont un effet sur le xeg-yi : *désintégration* et *projectile magique* fonctionnent normalement; un sort de *bouclier* bloque ses attaques; *abjuration, bannissement, changement de plan, dissipation de la magie* (on considère qu'un xeg-yi est l'équivalent d'un effet de sort du 16ème niveau), *parole divine, souhait* et *souhait mineur* le renvoient dans le Plan d'Énergie Négative; un *sceptre d'annulation* ou une *masse de disruption* annulent ses attaques.

29. La Forge Sombre

Cette salle semble être le lieu de sinistres recherches. D'épais parchemins, couverts d'inscriptions et de schémas, recouvrent presque tous les murs, se chevauchant même à certains endroits. La plupart de ces diagrammes sont des représentations de l'anatomie d'humanoïdes. Cependant, nombre de ces dessins montrent des flux d'énergie passant au travers de plusieurs points de la colonne vertébrale; aucun de ces diagrammes ne porte d'indications. D'autres, qui apparemment n'ont rien à voir avec eux, montrent des coupes de sphères colorées à l'intérieur d'autres sphères. Sur tous, la sphère qui se trouve au centre est noire, sans détails et sans décoration.

Au centre de la salle, est installé un appareil inconnu placé sous un cristal noir en forme de dôme renversé. L'appareil au sol est principalement composé d'un réceptacle en métal noir dont la forme évoque vaguement une sorte de sarcophage. L'engin d'apparence sinistre est incliné à 45° et une des extrémités se trouve à moins de 1 mètre du cristal.

Les contenus de la salle des Archives (salle 27) et de la salle de préparation (salle 28) sont visibles par les accès communiquant avec cette pièce.

C'est ici, dans la Forge Sombre, qu'Acérérak passe une grande partie de son temps à mettre en application ses connaissances théoriques sur les mécanismes régissant l'Énergie Négative. Les schémas sur les murs illustrent ses progrès dans ce domaine mais il faut qu'un prêtre ou un magicien réussisse un jet de Sagesse pour avoir une idée de ce que cela représente réellement : l'interaction entre le corps d'un individu et son esprit, et l'interaction de ces deux éléments avec les principes d'entropie incarnés par le Plan d'Énergie Négative.

Le réceptacle fait partie des recherches d'Acérérak qui l'a baptisé la Forge Sombre et avec lequel il est capable d'animer des morts-vivants immensément puissants comme sa plus récente invention, le nécrophage de glace (bien qu'il existe un sort spécifique pour créer des nécrophages de glace, un des éléments matériels du sort est un appareil focalisant l'énergie négative, semblable à la Forge Sombre). Ce puissant outil de création de morts-vivants est pourtant instable et provoque souvent des expériences ratées. Des centaines de malheureuses créatures ont quitté la forge pour finir dans le Théâtre des Morts (salle 26).

Bien que cela ne soit pas apparent pour un observateur, le dôme de cristal situé au-dessus de la forge est le point de focalisation d'un dispositif d'antennes protégées magiquement, qui sont déployées dans le Plan d'Énergie Négative. Les antennes sont longues de plus d'un kilomètre et dotées de nombreuses branches. Grâce à des enchantements complexes, Acérérak a conçu un moyen de collecter, de concentrer et



d'amplifier l'énergie négative à travers les antennes, jusqu'au dôme.

En inspectant le réceptacle, les PJ ne trouvent qu'un loquet et deux gonds renforcés qui permettent au couvercle de s'ouvrir. À l'intérieur, il y a assez d'espace pour coucher une créature de taille humaine. La Forge Sombre s'active automatiquement en refermant le couvercle, comme les PJ peuvent le découvrir, à leurs risques et périls, s'ils tentent quelques expériences.

Dès que la forge se met en marche, les antennes invisibles captent l'essence même du vide. Les PJ entendent un vrombissement tandis que l'énergie magique crépite le long des antennes. Le bruit n'est pas, au premier round, plus intense que celui d'une conversation mais, au bout de 3 rounds, c'est un véritable rugissement de tonnerre. À la fin du troisième round, le cristal du plafond libère un seul éclair d'énergie négative ; tellement noir qu'il semble déchirer la réalité. L'éclair frappe le réceptacle puis tout redevient silencieux et plus rien ne bouge, à part quelques flammèches résiduelles de *feu-noir* (comme le sort ; ne pas s'en approcher !) sur le réceptacle. Les flammèches disparaissent en 1 round.

S'il y a un corps (mort, vivant ou mort-vivant) ayant la bonne taille, dans le réceptacle au moment de la décharge, consultez la table ci-dessous pour déterminer l'effet qu'a eu l'énergie négative libérée. Même des créatures telles que les nécrophages de glace peuvent être détruites par une seconde exposition aux énergies de la forge. Si le réceptacle contient un objet inanimé ou s'il est vide, cela crée automatiquement un élémentaire d'énergie négative. Si le sort *création d'un nécrophage de glace* est lancé en même temps avec l'activation de la Forge Sombre, ajoutez +2 au résultat du jet.

Si le réceptacle s'ouvre au moment de la décharge, l'éclair se fragmente et inonde la pièce d'étincelles d'énergie négative. Les objets ne subissent aucun effet secondaire mais les créatures doivent réussir un jet de sauvegarde contre les souffles ou endurer un des effets de la table ci-dessous :

Résultats engendrés par la Forge Sombre (1d8)

1. Il ne reste rien dans le réceptacle, pas même de la poussière.
2. Le corps est détruit et il n'en reste que quelques charbons, brûlant de feu-noir pendant 1d6+6 rounds.
3. Le corps est horriblement brûlé et méconnaissable ; l'odeur est immonde.
4. Le corps brûlé s'anime comme un zombie ; il ne reste rien de sa personnalité.
5. Le corps se transforme en spectre ; il ne reste rien de sa personnalité.
6. Le corps est détruit ; un élémentaire d'énergie négative est créé à sa place et sa personnalité est annihilée.
7. Le corps s'anime sous la forme d'un nécrophage de glace ayant la moitié de ses Dés de Vie (8 Dés de Vie) ; la personnalité d'origine est détruite.
8. Le corps s'anime sous la forme d'un nécrophage de glace ; sa personnalité d'origine est conservée sur un jet de Sagesse réussi.

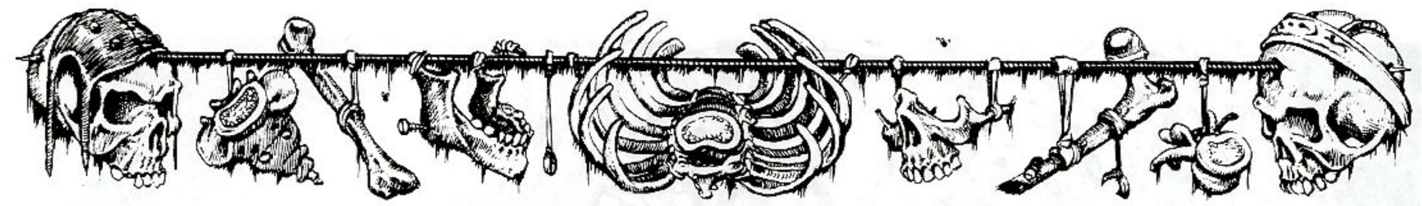
Si la Forge Sombre crée un mort-vivant (même un PJ qui conserve sa personnalité), Acérérak est conscient d'une intrusion dans cette salle en 1d6+3 rounds et transfère son esprit dans le corps de la plus puissante nouvelle créature. Il peut facilement dominer le nouveau mort-vivant, en emprisonnant la conscience du PJ dans un recoin de son esprit pour qu'il soit le témoin de ce qui va se passer. Il attaque le reste du groupe avec ses sorts. Notez bien les sorts qu'Acérérak utilise ; il lui faut 24 heures pour les récupérer (ou pour les remplacer par d'autres sorts de son livre, salle 27).

30. Le Phylactère de l'Apothéose

Un cristal rouge, brillant d'une incroyable intensité, illumine la pièce au milieu du dôme de cette grande salle. Au centre, est posée une sphère à plusieurs facettes, aussi grande qu'une meule de foin. Des facettes jaillissent par intermittence des lueurs émeraude, qui se reflètent sinistrement sur les murs baignés de rouge. Des visages fantomatiques apparaissent et disparaissent dans les facettes, la bouche grande ouverte dans une agonie muette. Le cristal géant est soutenu par un trépied de métal noir qui le place hors d'atteinte, au-dessus d'un trou dans le sol, plus large que la sphère. Ce trou donne sur un gouffre glacial de ténèbres absolues.

Si les PJ arrivent ici, ils sont pour l'instant à l'abri de nouvelles rencontres et de nouveaux pièges. Malheureusement, en réussissant tous les tests de cette longue aventure, ils ont démontré qu'ils étaient dignes de l'ultime récompense : leur âme sera l'énergie catalysante qui déclenchera l'Apothéose d'Acérérak.

Un round après leur entrée dans la salle, une voix tonne, une voix semblable au bruit d'un os raclé sur de la pierre :



"Malgré les dangers, vous avez réussi à atteindre cette pièce en relevant des défis aussi bien physiques que mentaux. Ce périple était dur mais, à chaque test, vos esprits ont été purifiés et aujourd'hui vous vous tenez devant moi, avec des âmes puissantes et lumineuses pour ceux qui peuvent les voir. J'ai l'emploi de telles âmes : elles seront le dernier catalyseur qui consacrera mon union avec le Plan d'Énergie Négative ! Que l'Apothéose commence !"

Montrez aux joueurs l'illustration #59. La lumière rouge du dôme commence alors à descendre. Ce n'est que maintenant que l'on peut s'apercevoir qu'elle provient de la gemme enfoncée dans la cavité oculaire d'un crâne humanoïde; un crâne orné de diamants, semblable à celui de la demiliche de la salle 33 du scénario originel *La Tombe des Horreurs*.

Quand les PJ sont entrés dans la pièce du phylactère, Acérérak fut immédiatement conscient de leur présence. Son esprit se transporta dans un second crâne constamment en lévitation dans cette pièce, illuminant les lieux de sa gemme lumineuse. Sous cette forme, Acérérak agit de la même manière que le crâne découvert dans le scénario originel *La Tombe des Horreurs*. Mais cette fois, il n'est pas passif; il veut à tout prix absorber au moins trois âmes, deux pour les rubis incrustés dans les orbites du crâne (50 000 po chacun) et une pour un des six diamants formant ses dents (5 000 po chacun). Si Tarnhem, le balor, est encore en vie, il garde la salle, armé de son fouet (venant de la salle 31) et de son épée, pour occuper les PJ pendant qu'Acérérak absorbe leurs âmes.

Pour absorber une âme, Acérérak doit se trouver à moins de 6 mètres d'une victime (généralement en lévitation au-dessus de sa tête). Dès qu'il a sélectionné ce qu'il estime être le personnage le plus puissant (en s'appuyant sur sa longue expérience), il absorbe son âme et la stocke dans son œil droit; le corps de la victime se ratatine sur lui-même comme s'il se décomposait extrêmement rapidement. Au bout de 1 round, il ne reste qu'un peu de poussière. Il faut 2 rounds à la demiliche pour assimiler une âme. Elle ne peut donc tenter d'en absorber une que tous les trois rounds. Une fois qu'elle a assimilé trois âmes, elle ignore les derniers PJ ("les indignes qui doivent être témoins") et déclenche l'Apothéose décrite ci-dessous.

Les PJ qui s'attaquent directement au crâne doivent résister à ses horribles pouvoirs, qui sont pour la plupart les mêmes que ceux du crâne du scénario originel *La Tombe des Horreurs*.

Si le crâne est détruit avant le début de l'Apothéose, on peut voir briller dans ses pierres chaque âme capturée. Si les gemmes sont broyées, les esprits sont libérés et s'insinuent dans un corps (un cadavre par exemple) situé à moins de 3 mètres. Sinon, l'esprit est attiré par le puits donnant sur le Plan d'Énergie Négative avant de disparaître à jamais dans un hurlement de terreur. Un esprit libéré sur le Plan Primaire connaît le "repos" sur le plan associé à son alignement. Si un PJ a été absorbé par une gemme, il peut être ramené à la vie en plaçant la gemme parmi les restes de son corps et en lançant un sort de *résurrection*.

Acérérak, forme de demiliche : voir **p. 110**.

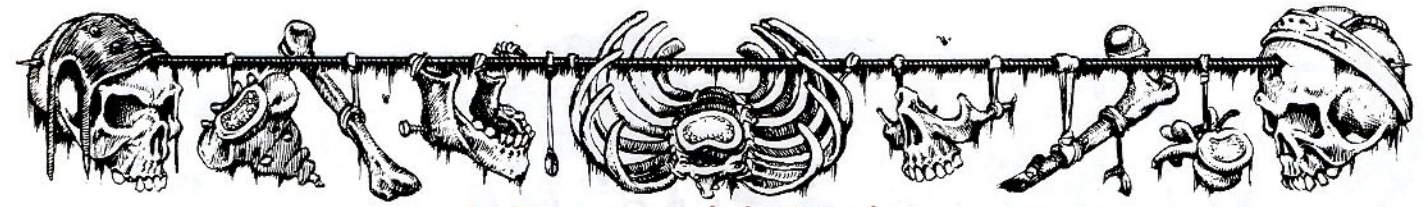
Le Phylactère : La clef de l'Apothéose est le phylactère, l'énorme gemme. Les âmes désespérées qui y sont emprisonnées sont suffisamment nombreuses (2 692) pour que le point critique soit atteint. Cela a bouleversé l'équilibre du Plan d'Énergie Négative, provoquant la manifestation de l'Intrusion Sombre sur le Plan Primaire, autour du site de la tombe d'Acérérak dans le scénario originel *La Tombe des Horreurs*. Avec l'effet catalysant de *trois* âmes supplémentaires, pures et ayant subi les épreuves (c'est là qu'entrent en jeu les PJ), l'Apothéose peut commencer; ces âmes seront le "carburant" qu'Acérérak consumera pour fondre son esprit à l'essence même du Plan d'Énergie Négative (voir **L'Apothéose, p. 139**).

Toucher la surface du cristal avec la peau est se condamner à mort; l'âme du profanateur est absorbée sans aucun jet de sauvegarde et son corps tombe dans la fosse de néant juste en dessous.

Le puits situé sous le phylactère est un puits d'énergie négative. Quiconque le touche ou tombe dedans se retrouve plongé dans ce plan. Trois épaisses tiges de métal forment le trépied qui maintient la sphère de 6 mètres de diamètre au-dessus de la fosse.

Si les PJ imaginent un moyen de détruire deux des pattes du trépied, le phylactère tombe dans la fosse avec les mêmes effets que s'ils avaient détruit matériellement la sphère (voir ci-dessous). Chaque tige a une classe d'armure de 0 et 66 points de vie. Elles peuvent être endommagées par des armes contondantes, de l'électricité ou de l'acide magique et par la désintégration. Des sorts comme *éclair* ou *flèche acide de Melf* infligent des dommages normaux ou demi-dommages si on obtient au moins un 12 sur 1d20 pour le trépied. Une *désintégration* détruit une des pattes. Un coup porté par des armes contondantes inflige des dommages normaux. Réussir un jet de barreaux et herses





avec une pénalité de -25% détruit une patte. Le trépied de fer est invulnérable à toute autre attaque sauf à celles pouvant affecter le métal, telles que le contact d'un monstre rouilleur ou d'un pounding noir.

Pour détruire le phylactère, il faut lui infliger 100 points de dommages avec des armes magiques dont l'enchantement est au moins de +4 (les armes *vorpales* ou d'*acuité* sont également efficaces). Le phylactère a une classe d'armure de 8. Les effets magiques et les sorts sont absorbés par la sphère à l'exception de ceux qui permettent de créer la lumière du soleil (voir ci-dessous).

Si le cristal est détruit par la force, l'âme d'Acérérak est anéantie et il ne sera plus jamais une menace. Cependant, cela condamne les milliers d'âmes emprisonnées à être absorbées par le Plan d'Énergie Négative. Les PJ qui attaquent le cristal ont le pressentiment qu'en détruisant le phylactère ils détruisent Acérérak mais ils sont alors confrontés à des milliers de visages terrifiés. Des voix résonnent dans leur tête : "Si vous détruisez le phylactère vous nous détruisez aussi ! Le néant aspirera nos âmes à jamais !".

Au même moment, d'autres voix crient : "Libérez-nous ! Libérez-nous !" Les PJ qui entendent cela savent alors que libérer ces âmes ne fera que disperser l'essence d'Acérérak... cela ne le tuera pas. Ils sont devant un dilemme : en terminer avec la demiliche en détruisant le phylactère mais au prix de la damnation des esprits qui y sont enfermés, ou libérer ces esprits, sachant qu'Acérérak sera affaibli quelque temps mais qu'il reviendra un jour pour poursuivre ses projets maléfiques.

Des PJ aux abois qui choisissent de libérer les âmes peuvent se demander "comment ?" Dans tous les cas, le visage d'une jeune femme apparaît sur la facette la plus proche de l'un d'eux. Elle dit alors : "Seule la lumière du soleil nous guidera vers la paix". L'esprit de la jeune fille ne fait que répéter ce que le nécromancien fou Danele (voir E. Le mur de Danele, **p. 35**) avait dit aux PJ. Un sort de *rayon du soleil*, le pouvoir *explosion solaire* d'une *baguette d'illumination*, une charge de la *baguette du jour* que les PJ peuvent avoir trouvée dans la Cité Qui Attend (voir **p. 62**), tout autre objet focalisant la lumière solaire ou un *souhait* convenablement formulé (qui ferait luire la lumière du soleil sur le phylactère) permettent de libérer les âmes et de disperser l'essence d'Acérérak.

L'Apothéose : Pour l'instant, Acérérak peut transférer son esprit dans n'importe quel mort-vivant de sa Forteresse. Si son Apothéose est une réussite, il pourra posséder n'importe quel mort-vivant sur n'importe quel monde et sur n'importe quel plan. En fait, il ne fera plus qu'un avec le Plan d'Énergie Négative. Ainsi toute créature animée grâce à l'énergie du Néant pourra être dominée par la demiliche. Les projets maléfiques d'Acérérak, sous cette forme, ne connaîtront aucune limite car il deviendra intouchable ; après la destruction d'un corps qu'il possède, il pourra passer à un autre, proche ou sur un autre plan. Même un *souhait* formulé à la perfection ne pourra extraire son essence du Plan d'Énergie Négative.

Lire le texte suivant si l'Apothéose commence :

Le crâne abominable s'élève de trois mètres au-dessus de l'énorme gemme. Un rayon émeraude jaillit du cristal et vient frapper le crâne. Sa mâchoire s'ouvre et un cri de jubilation démoniaque résonne dans la salle. Les visages fantomatiques visibles dans les facettes s'agitent frénétiquement et, soudain, on peut entendre leurs hurlements qui se mêlent à celui du crâne.

C'est le début de l'Apothéose. Dès cet instant, la destruction du crâne ne change plus rien, seule celle du phylactère peut stopper le processus. Dans le cas contraire, l'Apothéose est terminée en 10 rounds. Le crâne tombe alors en poussière, pulvérisé par une puissante explosion couleur émeraude qui consume les âmes du phylactère et lie Acérérak au Plan d'Énergie Négative. L'énergie verdâtre traverse la sphère avant de disparaître dans le sombre puits, sous le phylactère. Après cela, le cristal devient noir, les esprits ont été consumés et sont perdus à jamais. Reportez-vous au paragraphe Conclusions, qui détaille les répercussions des différentes fins possibles.

31. La retraite d'Acérérak

Un nécrophage de glace est normalement toujours à sa place, sur le tabouret au centre de cette pièce. Si les PJ ont libéré les âmes ou ont détruit le phylactère, la créature est encore là. S'ils ont détruit l'enveloppe physique d'Acérérak dans la salle 30, le nécrophage de glace a été possédé par la demiliche qui a bondi dans le portail du maelström, situé dans l'alcôve. Dans ce cas, ne lisez pas le passage du texte entre crochets. Si les PJ entrent dans cette salle sans que le problème du phylactère ait été résolu, Acérérak est immédiatement au courant de leur intrusion. Il transfère alors son esprit dans le nécrophage de glace et tente de forcer les PJ à retourner dans la salle 30.



Vous arrivez dans une petite salle. Il n'y a rien sur ses murs mis à part des traces brun-rouge formant des motifs chaotiques. Une lampe pend au plafond, accrochée à une courte chaîne de fer; sous la lampe, il y a un simple tabouret. [Sur le tabouret, est assis un être squelettique enveloppé dans de la glace et dont le crâne brûle d'un feu d'ébène.] La lampe projette une forte lueur dorée sur ce qui se trouve dans un coin, au fond de la pièce. Une dalle de marbre est posée sur une table de fer. Il y a divers objets dessus. Sur la gauche, on peut voir un grand coffre de fer, gravé de glyphes et des symboles occultes. Au-dessus du coffre, un masque grimaçant est accroché au mur. De l'autre côté, une alcôve abrite un voile aux couleurs de l'arc-en-ciel.

Montrez aux joueurs l'illustration #60. Cette salle sert à entreposer des objets particulièrement précieux, importants ou utiles, ainsi qu'un dernier nécrophage de glace, en cas d'urgence. Si Acérérak sent que sa situation est désespérée, il prend possession du nécrophage de glace pour franchir le *portail du maelström* dans l'alcôve.

Le *portail du maelström* est un effet magique permanent qui ne peut être déplacé de l'alcôve. Il ressemble à une flaque d'eau agitée, sur laquelle la lumière se reflète avec toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, au travers d'une fine couche d'huile. Pour ceux qui connaissent ce genre de choses, cet effet fait penser aux murs de couleurs séparant une bordure éthérée de l'Éthéré Profond. Par contre, franchir le *portail du maelström* est risqué; quiconque plonge dans le voile irisé est envoyé sur un monde ou un demi-plan déterminé au hasard. De plus, le portail ne transporte pas les êtres vivants, aussi tout être vivant qui le franchit se retrouve mort de l'autre côté. Ce qui ne pose aucun problème à Acérérak.

Les affaires des PJ qui auraient pu être téléportées ici par l'arche des salles 21 et 22 sont empilées devant la table. Sur cette dernière, divers objets sont susceptibles d'intéresser les aventuriers. Le plus utile est certainement un sifflet d'argent en forme de petit fantôme volant, qui permet de contrôler le vrai fantôme volant (ce qui donne la possibilité de revenir à la Forteresse). En plus du sifflet, on peut trouver sur la table : l'*anneau de maîtrise d'énergie négative* de Deverus, une *boule de cristal avec ESP*, une *pierre de malchance* et une *broche d'accès* (voir **Annexe 2, p. 158 et 154**). Si Tarnhem ne s'est pas joint au conflit salle 30, son fouet est enroulé sur la table.

À gauche de la table, sur le mur, est accroché un masque reproduisant le Signe du Dévoreur. Le *masque du dévoreur* est un puissant objet magique créé par Acérérak (voir **Annexe 2, p. 157**).

Le coffre de fer sous le masque mesure 1 mètre de côté. Il est verrouillé mais la clef de cuivre est dans la serrure. Comme son poids, avec son contenu, dépasse 250 kg, le transporter peut être difficile. En l'ouvrant, on y trouve : 64 gemmes de différents types (150 PO chacune); une statuette de 15 centimètres taillée dans un seul saphir et représentant un étalon (10000 po); un rubis de la taille d'un poing, dont la matrice de cristal focalise toute la lumière autour d'elle en un éclat époustouflant (23000 po) et une statuette de 20 centimètres, taillée dans une émeraude, représentant une panthère (46000 po); 7433 anciennes pièces d'or aux motifs très délicats, valant chacune 10 fois leur valeur pour un connaisseur.

Le coffre renferme également divers objets magiques : une *carafe d'eau infinie*, une pochette de *poudre sans trace* (13 pincées), des *gantelets de nage et d'escalade*, un *chapeau de déguisement* (ayant pour l'instant la forme d'un fez), un *havresac de Heward*, quatre *pierres ioun* (sphère bleue incandescente, prisme pourpre vibrant, sphère écarlate et bleue, sphère verte et rose ou au choix du MJ) et une *perle de pouvoir* (sort du 2ème niveau ou au choix du MJ). Dans le *havresac de Heward*, il y a deux épées couvertes de runes. Ce sont des *épées longues +2, tueuses de dragons* (+4 contre les vrais dragons). Sur la lame de la première épée est gravé le nom "Umbra" et elle tue de préférence les dragons noirs. Sur l'autre épée, est gravé le nom "Incarnadine" et elle préfère tuer les dragons rouges. Les épées peuvent être intelligentes et posséder d'autres pouvoirs au choix du MJ.

Nécrophage de glace : CA 0; VD 9; DV 16; pv 64; TAC0 5; #AT 2; Dég 5d4/5d4 (griffe/griffe); AS *feu-noir*; DS *régénère* 3 points de vie par round, immunisé contre les sorts *charme, immobilisation, sommeil,* contre le froid, le poison et la magie mortelle; faiblesses spécifiques : peut être repoussé; RM 30 %; TA M; NM sans peur (20); Int moyenne (9); AL CM; PX 14000.

Notes : si cette créature touche, son adversaire s'embrase de *feu-noir* (voir **p. 44** ou la description de ce monstre dans le livret **Cartes et Monstres**).

Conclusions

Si les PJ ne parviennent pas à empêcher l'Apothéose, la transformation d'Acérérak lui confère des pouvoirs divins. Capable de posséder n'importe quel vampire, liche ou tout autre mort-vivant puissant



dans n'importe quel endroit et dans n'importe quel monde, rien ne lui est impossible. Tout d'abord, il ne pourra posséder qu'une créature à la fois mais il est certain qu'avec le temps, il acquerra le pouvoir de dominer plusieurs morts-vivants. Peut-être que cette nouvelle entité tentera d'asservir tous les mondes, au travers d'un empire maléfique multidimensionnel ou peut-être se contentera-t-elle, pendant un temps, d'observer la progression et l'évolution du multivers, accumulant les connaissances de centaines de mondes. De telles conjectures dépassent le sujet de cette aventure. Il suffit de savoir que les PJ rescapés vivront en sachant qu'ils ont échoué et qu'ils devront trouver leur chemin pour sortir de la Forteresse. Cette dernière reste intacte et il ne fait aucun doute qu'Acérérak saura lui trouver une utilisation. Dans cette situation, aucune récompense en expérience n'est justifiée.

Si les PJ détruisent le crâne de la demiliche mais pas le phylactère, la menace représentée par Acérérak n'est pas écartée. Cependant, la demiliche n'est pas stupide ; se rendant compte que les PJ sont plus puissants que prévu, elle envoie son essence dans la salle 31 et s'échappe (voir **p. 139**). S'ils ne se lancent pas à sa poursuite, elle prend l'*anneau de maîtrise d'énergie négative*. Acérérak n'en a pas vraiment l'utilité mais y est attaché sentimentalement. Il fuit vers un monde du plan primaire, éloigné de celui sur lequel sa tombe du scénario originel est construite, où il recommencera à réfléchir à ses plans maléfiques. Les PJ gagnent 25 000 points d'expérience supplémentaires pour l'avoir repoussé temporairement ; cependant, ils ont le sentiment qu'Acérérak est toujours dans le coin et qu'il reviendra un jour.

Si les PJ détruisent matériellement le phylactère, lire le texte suivant :

> À partir du point d'impact de votre dernier coup, des fêlures se répandent sur toute la surface du cristal, accompagnées d'un son de verre brisé. Les visages fantomatiques des facettes se mettent à hurler de terreur mais leurs voix sont presque immédiatement étouffées par le cri de défaite qui s'échappe au-dessus de la sphère ! C'est la voix d'Acérérak, hurlant un seul et long, "Noooooon !!!!!" La gemme continue à se désintégrer sous vos yeux, tombant en pluie de cristal dans le gouffre en dessous. Tandis que les facettes s'abîment dans le Néant, les lueurs à l'intérieur s'éteignent et, au moment où disparaît la dernière, la voix d'Acérérak meurt également.

Acérérak est détruit et tous ses plans avec lui. Les morts-vivants et les tanar'ris qui le servaient sont



libres. Sans contrôle, la Forteresse de la Conclusion disparaît lentement (en un an) dans le Plan d'Énergie Négative. Sans les enchantements d'Acérérak pour la soutenir, la Cité Qui Attend finit par tomber totalement en ruine. Les tanar'ris chargés de l'entretien de la tombe du scénario originel abandonnent leur tâche et cet endroit de malheur sera de moins en moins dangereux. Les citoyens de la Cité du Crâne découvriront que l'influence de la tombe disparaît. Leurs enchantements ne seront plus aussi puissants et ils ne recevront plus, par les rêves, des indications leur permettant de maîtriser l'Art Noir. La cité sera abandonnée.

Malheureusement, la destruction du phylactère a entraîné les âmes dans le Plan d'Énergie Négative où elles ont été anéanties. Dans ce cas, les paladins, les prêtres et les PJ ayant de fortes affinités avec des divinités bénéfiques peuvent être punis et même abandonnés; une quête peut être nécessaire pour qu'ils regagnent leur rang. Quoi qu'il en soit, certaines âmes perdues auront la force de devenir des morts-vivants et pénétreront dans le monde des aventuriers. Dans le futur, vous êtes libre d'organiser des rencontres entre vos personnages et des fantômes, spectres et créatures de ce genre, aux moments les plus inopportuns. Tous hurleront de haine en raison de l'injustice dont ils ont été victimes et chercheront à détruire la vie de PJ pour se venger.

Les PJ qui mettent un terme au mal engendré par Acérérak, en détruisant le phylactère, gagnent 75000 points d'expérience.

Si les PJ libèrent la lumière du soleil sur le phylactère, lire le texte suivant :

La lumière du soleil baigne le phylactère. Soudain, un rayon de lumière dorée jaillit du cristal vers le dôme de la salle, traversant le toit de pierre comme s'il voulait illuminer ce qui se trouve au-delà. Dans la colonne flamboyante, vous apercevez des êtres éthérés, s'élevant dans la lumière qui les guide hors de leur sombre prison. En quelques battements de cœur, la dernière âme est partie. Alors que le rayon lumineux s'évanouit, une voix vous parvient des airs, la voix d'Acérérak!

"Vous m'avez vaincu… pour le moment…" La voix s'éteint dans un murmure suivi par le silence total. Parce qu'elle n'est plus là, vous sentez alors une présence dont vous ne vous étiez jamais doutée; l'esprit d'Acérérak a été dispersé!

La libération des âmes dissipe l'essence d'Acérérak, la fragmentant au point que sa conscience, éveillée depuis des millénaires, connaît soudain les ténèbres. Comme cela est décrit pour la destruction physique du phylactère, tous les plans de la demiliche sont réduits à néant. Ses serviteurs sont libérés et tout ce que sa magie entretenait tombe en ruine… pour l'instant.

L'essence d'Acérérak n'est pas entièrement détruite. Elle attend, et au fur et à mesure que le temps passe, les fragments de son esprit malade se réuniront jusqu'à ce que cette entité renaisse. Il est alors certain qu'elle tentera d'atteindre son but, à moins qu'elle n'ait imaginé un plan encore plus ignoble au cours des années passées dans l'oubli. On ne peut dire combien de temps prendra cette renaissance mais elle nécessitera beaucoup d'années (au choix du MJ).

Cependant, il ne faut pas oublier que, pour repousser temporairement les ténèbres, plus de 2000 âmes innocentes ont été libérées et ont échappé au Néant. La seule joie de ces âmes devrait suffire à apaiser ceux qui craignent une éventuelle vengeance de l'esprit de la demiliche. Les PJ d'alignement Bon qui ont accompli cette tâche gagnent 100000 points d'expérience pour avoir dispersé Acérérak, réduit à néant ses plans et libéré les âmes qui ont retrouvé la paix.

Des aventuriers très puissants, déterminés et chanceux peuvent détruire Acérérak *et* libérer les esprits emprisonnés dans le phylactère. Pour cela, ils doivent anéantir le crâne de la demiliche dans la salle 30 et tous les morts-vivants de la Forteresse de la Conclusion (ce qui inclut toutes les créatures déformées de la salle 26). Si Acérérak n'a pas fui par le *portail du maelström* de la salle 31 avant que le dernier mort-vivant soit anéanti (ce que fait Acérérak s'il pense que la situation tourne en sa défaveur), il se retrouve sans corps et doit battre en retraite dans le phylactère. Les aventuriers peuvent alors libérer les esprits et détruire la sphère. Les PJ qui réussissent cet exploit reçoivent 250000 points d'expérience.

Ceci conclut **Retour à la Tombe des Horreurs**. Les auteurs espèrent que vos joueurs et vous avez trouvé cette aventure intéressante et stimulante.

ANNEXE 1 : NOUVEAUX SORTS DE MAGICIEN

Les nécromanciens de l'Académie Noire ont créé certains de ces sorts, à l'exception de ceux d'Acérérak. Ces derniers (*création d'un nécrophage de glace, pierre noire d'Acérérak, poids du temps* et *vapeur d'idiotie/d'agonie*) sont uniques et ne peuvent être découverts que par des PJ mettant la main sur le livre de sorts de la demiliche, dans la salle 24 de la Forteresse de la Conclusion. Les autres sorts sont rares mais tout membre de l'Académie Noire peut les connaître (ou les PJ dénichant les livres de sorts des instructeurs). Nous avons également inclus certains sorts (*amnésie, animation des animaux morts, embaumement, greffe de chair, lien cadavérique, localisation de dépouille, mains décharnées* et *voix spectrale*) tirés de "The Complete Book of Necromancers".

Agrandissement des morts-vivants

(Altération/Nécromancie) (Réversible)
Niveau : 5
Portée : 60 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : Jusqu'à 8 morts-vivants sur 3 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort n'agit que sur les morts-vivants corporels, ayant un maximum de 2 DV (comme les goules, les zombies et les squelettes). Quand le nécromancien utilise ce sort, tous les morts-vivants désignés dans un rayon de 3 mètres (jusqu'à un maximum de 8 morts-vivants) grandissent jusqu'à deux fois leur taille. Cela a pour effet de doubler leurs Dés de Vie (ce qui affecte leur TAC0) et les dommages qu'ils infligent en combat. Le sort a une durée de 1 round par niveau d'expérience du lanceur de sorts.

L'inverse de ce sort, *réduction des morts-vivants*, permet de réduire de moitié la taille des morts-vivants, leurs Dés de Vie (ce qui affecte leur TACO) et les dommages qu'ils infligent.

L'élément matériel des deux versions est une pincée de poudre d'os.

Amnésie

(Nécromancie)
Niveau : 4
Portée : Toucher
Éléments : V
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Créature touchée
Jet de sauvegarde : Annule

Un magicien qui se sert de ce sort, similaire au sort de 2ème niveau *Oubli*, peut, de manière permanente, effacer de la mémoire d'une créature une connaissance se rapportant, soit à un lieu spécifique, soit à une personne, soit à une période d'un maximum d'une année (le magicien choisit le résultat). Ce sort fonctionne contre n'importe quelle créature intelligente en détruisant une partie de son cerveau mais la victime a droit à un jet de sauvegarde contre la magie mortelle pour résister aux effets du sort. Si elle réussit ce jet, la victime ne ressent qu'un douloureux mal de tête qui se dissipe en 1d4 heures et qui n'entraîne aucune conséquence secondaire. Si le jet est raté, elle subit 1d6 points de dommages dus au mal de tête et elle perd une partie de sa mémoire.

Ce sort n'affecte que la mémoire et la faculté de se souvenir d'informations basées sur des faits. Une victime de ce sort peut, par exemple, être incapable de se souvenir de la description d'un endroit, du nom, de l'apparence ou des traits d'une personne ou peut avoir un trou de mémoire d'une année. Le sort n'a aucun effet sur les capacités ou les talents. Par exemple, un individu ayant appris la compétence nager six mois avant d'être soumis aux effets du sort ne se souviendra plus de ses leçons de natation mais saura toujours nager (ce n'est évident pour lui que s'il se retrouve dans l'eau). On ne peut récupérer la mémoire détruite que par un *souhait* ou en réapprenant la connaissance perdue.

Animation de Moilian

(Nécromancie)
Niveau : 8
Portée : 10 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : Permanent
Temps d'incantation : 8 rounds
Zone d'effet : 1 corps ou 1 partie d'un corps
Jet de sauvegarde : Aucun

Cette incantation permet d'animer les os, les morceaux de corps ou les corps entiers d'humanoïdes morts, de taille humaine. Les créatures produites de cette manière sont appelées des *Moilians* (elles sont originaires de Moïl), plutôt que morts-vivants, car l'énergie qui les anime ne provient pas du Plan d'Énergie Négative mais des énergies vitales des êtres



vivants. Quelques exemples de créatures créées par ce sort comprennent le cœur de Moilian et le zombie moilian (voir le livret **Cartes et Monstres** pour plus d'informations).

Les Moilians créés par ce sort obéissent aux simples commandes verbales du lanceur de sorts. Ceux qui peuvent se mouvoir suivent leur créateur, restent dans une zone précise pour attaquer des intrus et peuvent accomplir d'autres tâches assez simples.

Le sort ne permet d'animer chaque fois qu'un seul corps ou une seule partie d'un corps. Quel que soit le niveau du magicien, le Moilian ainsi créé a 3 Dès de Vie s'il s'agit d'une partie d'un corps et 6 Dès de Vie si c'est un corps entier. Cette magie ne peut être dissipée, mais les créatures produites peuvent être repoussées comme des morts-vivants ayant le nombre de Dès de Vie approprié.

Les éléments matériels nécessaires sont le corps ou une partie de corps, une goutte de sang, une pincée de poudre d'os et de la sueur engendrée par la peur. Seuls des êtres maléfiques peuvent envisager d'utiliser ce sort.

Animation des animaux morts

(Nécromancie)
Niveau : 1
Portée : 3 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 2 rounds
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée des squelettes et des zombies morts-vivants à partir des ossements et des cadavres d'animaux vertébrés morts (poissons, reptiles, oiseaux et mammifères). Ces êtres obéissent à des ordres verbaux simples du créateur, quel que soit son langage. Seuls des animaux normaux, n'ayant pas une Intelligence supérieure à partielle, peuvent être animés avec ce sort (lézards, chats, grenouilles, belettes, tigres, etc.), cela inclut les mammifères minimaux et les créatures géantes non-magiques. Ces animaux morts-vivants restent animés jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou repoussés; la magie d'animation ne peut être dissipée. Le nombre de créatures qu'un magicien peut créer dépend des Dés de Vie initiaux de l'animal, du niveau du lanceur de sorts et du type de morts-vivants animés. Référez-vous au tableau ci-dessous. Le niveau minimum du magicien limite le nombre de Dés de Vie d'animaux qu'il peut animer. Par exemple, un nécromancien du 1er niveau ne peut animer un chien de guerre mort (2+2 Dés de Vie).

Niveau du lanceur	Dés de Vie de l'animal	Nombre de squelettes
1	1/4 DV ou moins	4/niveau du lanceur
1	1/2 à 1 DV ou moins	2/niveau du lanceur
2	1 + à 3+3 DV	1/niveau du lanceur
2	3+3 à 6+3 DV	1/2 niveaux du lanceur
3	DV supérieures à 6+3	1/4 niveaux du lanceur

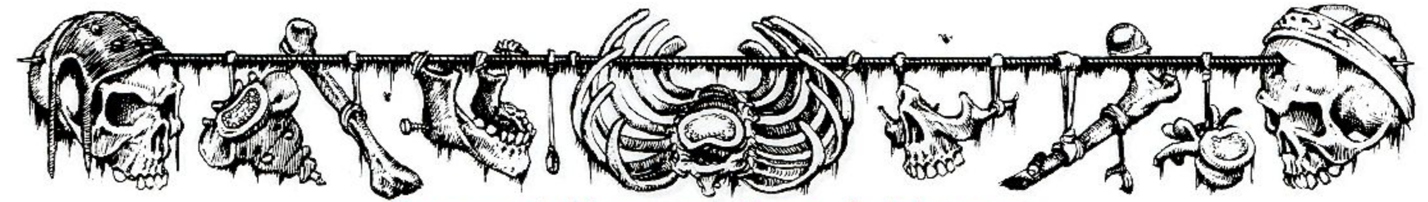
Niveau du lanceur	Dés de Vie de l'animal	Nombre de zombies
1	1/4 DV ou moins	2/niveau du lanceur
1	1/2 à 1-1 DV	1/niveau du lanceur
2	1 à 3+3 DV	1/2 niveaux du lanceur
3	3+3 à 6+3 DV	1/4 niveaux du lanceur
4	DV supérieures à 6+3	1/4 niveaux du lanceur

Les squelettes des animaux ayant 1/2 à 1 DV ont les mêmes caractéristiques que les squelettes animaux (voir **Squelettes** dans *Bestiaire Monstrueux,* p. 332). Les squelettes d'animaux ayant moins de 1/2 DV de leur vivant ont les mêmes caractéristiques avec les modifications suivantes : CA 9, DV 1/4, pv 1, #AT 1, Dég 1.

Les squelettes d'animaux ayant plus de 1 DV ont les mêmes caractéristiques que les animaux à partir desquels ils sont animés, avec les modifications suivantes : la Classe d'Armure subit une pénalité de 2 points (maximum CA 10), les dommages par attaque sont réduits de 2 points (chaque toucher inflige au moins 1 point de dommages) et leur vitesse de déplacement est réduite de moitié (les oiseaux et les chauves-souris squelettes peuvent voler).

Les animaux zombies ont les mêmes caractéristiques que les animaux dont ils sont issus avec les modifications suivantes : le nombre de Dés de Vie de l'animal est augmenté de 1, sa Classe d'Armure subit une pénalité de 3 (CA 8 maximum) et sa vitesse de déplacement est réduite de moitié.

Les zombies et les squelettes d'animaux possèdent les immunités standard des morts-vivants (résistance au froid, au sommeil, au charme et à l'immobilisation), mais perdent toutes les défenses normales dont pouvaient bénéficier les animaux de leur vivant. Ils perdent également toutes attaques spéciales (griffes arrière, avaler, etc.) et ne peuvent injecter du poison, sécréter des fluides comme de la salive ou du musc. Une attaque spéciale permettant d'avaler une victime ne



lui inflige pas de dommages supplémentaires. La victime n'est que prise au piège dans la cage thoracique de la chose. Les prêtres bénéficient d'un bonus de +1 pour repousser ces créatures.

Animation des animaux morts est souvent la première expérience d'animation de morts effectuée par un nécromancien. Pour cela, le corps ou le squelette à animer doit être intact. Les éléments matériels sont une goutte de sang et des fragments d'os provenant d'une créature de la même espèce que celle que veut animer le nécromancien (seuls des animaux de la même espèce peuvent être animés en même temps par ce sort).

Barge des ombres

(Évocation)
Niveau : 6
Portée : 20 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 24 heures + 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien puise suffisamment d'éléments du demi-plan de l'Ombre pour créer une embarcation entièrement constituée d'ombres solides. Le navire magique est long de 8 mètres, large de 2,60 mètres et haut de 2 mètres. Le long d'un mât d'ébène se déploie une voile d'ombre et derrière le mât il y a une petite cabine. L'embarcation peut contenir jusqu'à dix personnes de taille humaine (environ 1 135 kg). Si cette capacité est dépassée, même d'un seul kilo, le sort échoue et la *barge des ombres* s'évapore dans le néant. Dans tous les cas, une fois la durée du sort écoulée, l'embarcation disparaît comme si elle n'avait jamais existé.

La *barge des ombres* peut voler à une vitesse de 30 (E). Le lanceur de sort décide de la direction et de la vitesse ou peut désigner une autre personne pour contrôler le navire au moment de lancer le sort. Si l'individu qui contrôle l'embarcation sombre dans l'inconscience ou s'il est tué, la barge continue sur sa trajectoire et à la vitesse qu'elle avait auparavant.

Les éléments matériels de *barge des ombres* sont une goutte de mercure et un morceau de bateau qui s'est fracassé sur des récifs ou contre une falaise par une nuit sans lune.

Bougie spectrale

(Altération/Nécromancie)
Niveau : 2
Portée : Toucher
Éléments : V, S, M
Durée : Permanent
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 20 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : Aucun

Bougie spectrale est une variation du sort *lumière continue*. Le résultat n'éclaire pas autant que la lumière du jour mais produit un éclairage constant sur toute la zone d'effet, équivalent à celui d'une bougie. Cette lumière diffuse sied particulièrement bien aux adeptes des arts noirs.

La *bougie spectrale* est permanente, cependant elle brille tellement peu qu'elle semble éteinte en plein jour, ne retrouvant toute sa luminosité qu'à la tombée de la nuit. Contrairement au sort de *lumière continue*, *bougie spectrale* ne peut être lancé que sur une bougie spéciale dont les ingrédients sont rares et difficiles à obtenir (comme de la graisse d'une créature humaine, demi-humaine ou humanoïde). La magie consume la bougie mais extrêmement lentement (au rythme de quelques centimètres tous les dix ans).

Une *bougie spectrale* déplacée dans une zone de *ténèbres* neutralise temporairement les effets du sort de ténèbres tant qu'elle est dans son aire d'effet. De même, une *bougie spectrale* déplacée dans une zone de *lumière continue* neutralise l'effet du sort remplaçant la lumière vive par une lumière diffuse. Si l'on utilise un sort de *lumière* ou de *ténèbres* en centrant la zone d'effet sur la *bougie*, les deux sorts sont annulés ; si l'effet n'est pas centré sur la bougie, c'est *bougie spectrale* qui prend le dessus.

Création d'un nécrophage de glace

(Nécromancie) (Réversible)
Niveau : 9
Portée : 10 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : Permanent
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 corps
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet de transformer un corps préparé à l'avance en nécrophage de glace. La préparation du corps nécessite de nombreux jours, bien que le sort en



lui-même ne demande que 1 seul round. Un tel sortilège ne peut être utilisé qu'à l'aide de certains instruments uniques (comme la Forge Sombre), capables de focaliser et de concentrer l'Énergie Négative sur un squelette au cours de la phase de préparation. Même en utilisant ce sort avec les instruments appropriés, il n'y a que 1% à 10% (1d10) de chances d'obtenir un résultat. Un échec peut réduire le corps en poussière ou créer un mort-vivant atrocement déformé et incapable de se mouvoir.

Une fois que le corps a été animé, le nécrophage de glace obéit aux ordres de son créateur. La personnalité de la créature peut varier grandement mais elle sera toujours très maligne et particulièrement cruelle, sauf si on a utilisé des os d'animaux au cours de la procédure de préparation (dans ce cas, la créature est peu intelligente).

Une fois animé, le nécrophage de glace reste actif tant qu'il n'est pas détruit. Il peut être anéanti par l'effet inverse de ce sort, *destruction d'un nécrophage de glace*, qui annihile complètement une de ces créatures si elle rate son jet de protection contre la magie mortelle.

Embaumement

(Nécromancie, Altération)
Niveau : 2
Portée : Toucher
Éléments : V, S, M
Durée : Permanent
Temps d'incantation : 2 rounds
Zone d'effet : 1 corps
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet de protéger un cadavre (ou une partie seulement) de la détérioration naturelle jusqu'à ce qu'il soit utile, un peu plus tard. Si le cadavre embaumé est animé ultérieurement en tant que zombie, golem ou toute autre forme de mort-vivant, la créature bénéficie d'un bonus de +2 pv par Dés de Vie (8 hp/DV maximum) parce qu'elle est plus forte et résistante grâce au sort. *Embaumement* n'a aucun effet sur des squelettes ou sur un mort-vivant déjà animé.

Ainsi préservé, un cadavre conserve en permanence l'odeur et l'aspect qu'il avait au moment de l'utilisation du sort. Cependant, *embaumement* n'inverse pas les effets de la putréfaction, mais évite que le cadavre continue à se décomposer. Contrairement à des sorts plus puissants, il ne facilite pas la résurrection d'un corps. L'élément matériel d'*embaumement* est une goutte de vinaigre.

Feu-noir

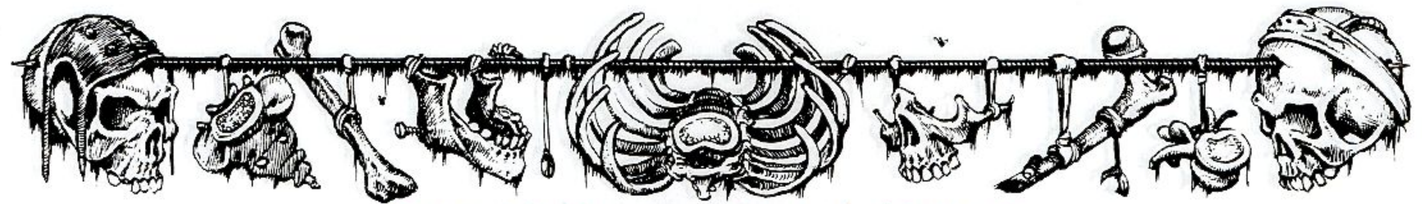
(Nécromancie)
Niveau : 8
Portée : 40 m + 10 m/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 1 créature vivante
Jet de sauvegarde : Annule

De la même manière qu'un feu conventionnel brûle et se propage en consumant du combustible, le *feu-noir* brûle la force vitale des êtres vivants. Ce sort permet à celui qui l'utilise de libérer un trait de *feu-noir* sur une seule cible. Si cette dernière réussit un jet de sauvegarde contre la magie mortelle (avec une pénalité de -2), le trait la rate et le sort est utilisé. Si le trait l'atteint, le *feu-noir* l'embrase dans des flammes froides couleur de nuit.

La victime doit immédiatement effectuer un jet pour savoir ce qui lui arrive. Sur un résultat de 11 ou plus sur 1d20, elle ne subit aucun dommage au cours du premier round et le *feu-noir* perd de l'intensité ; les ajustements de points de vie dus à la Constitution s'appliquent en tant que bonus ou malus à ce jet (on applique les ajustements du guerrier quelle que soit la classe du personnage). Si la victime réussit 3 jets consécutifs, le *feu-noir* disparaît. Si elle échoue à un jet, elle perd temporairement 1d2 points de Constitution ainsi que les points de vie et les capacités spéciales qui peuvent y être associés. Il faut effectuer un jet chaque round tant que le feu brûle. Si la Constitution d'une victime tombe à 0, elle meurt.

Si une autre créature vivante s'approche à moins de 60 centimètres d'une victime embrasée par le *feu-noir*, elle doit effectuer à son tour un jet de sauvegarde contre la magie mortelle ou subir les mêmes effets décrits ci-dessus. Ceux qui sont tués par le *feu-noir* sont entièrement consumés et ne peuvent être ramenés à la vie, même avec un *souhait*. Le *feu-noir* brûlant sur un être vivant ne peut être étouffé par des moyens classiques. Cependant, il ne brûlera pas dans *une coquille antimagique* ou sur un individu protégé par un sort de *protection contre le Plan Négatif*. De plus, il peut être soufflé par un sort de *boule de feu*, un sort d'*éclair* ou tout autre sort de ce genre (bien entendu, la victime subit les dégâts associés à ces effets) infligeant 8 dés de dommages. Ceux qui survivent au *feu-noir* récupèrent les points de Constitution perdus au rythme de 1 point par heure.

L'élément matériel de *feu-noir* est de la cendre d'une victime morte brûlée mélangée avec de la cendre d'un vampire détruit par le soleil.



Annexe 1 : Nouveaux Sorts de Magicien

Greffe de chair

(Nécromancie/Altération)
Niveau : 5
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : Un individu
Jet de sauvegarde : Aucun

Grâce à ce sort, un magicien peut effectuer la greffe d'un morceau de chair fraîche sur un corps, soit pour remplacer un membre amputé, soit pour altérer son apparence. La durée du sort est limitée par la compatibilité entre la chair greffée et le corps d'accueil. Si elle provient de la personne qui va recevoir la greffe (pour fixer un membre coupé par exemple), l'effet est permanent. Si elle provient d'un corps frais, le sort ne dure que 1 jour/niveau du magicien. Seuls les tissus musculaires sont concernés. On ne peut utiliser ce sort pour greffer des organes ou fixer des membres supplémentaires (tels qu'un bras) à un sujet.

Greffe de chair peut aussi servir à modifier l'apparence d'un individu (qui peut être le magicien) avec de la chair de cadavre. Bien que le sujet prenne l'apparence physique et les traits de l'individu mort, la transformation n'est que superficielle. L'individu transformé conserve la même voix, les mêmes connaissances, sorts et autres capacités. De plus, il ne bénéficie d'aucune des capacités physiques ou sensorielles associées à sa nouvelle apparence (le sort ne peut, par exemple, augmenter la Force du sujet ou le guérir de la cécité). Cette utilisation du sort dure 1 jour/niveau du magicien.

Pendant toute la durée du sort, la chair greffée est une extension du corps qui la reçoit (des tissus concernés, cependant, émane une légère aura de nécromancie). Le sujet contrôle parfaitement la chair qu'on lui a greffée comme s'il s'agissait de la sienne. À la fin du sort, la chair greffée meurt lentement et finit par se détacher du corps. Un *dissipation de la magie* réussi permet d'annuler le sort prématurément.

Greffe de chair ne fonctionne que sur des humains, demi-humains ou des humanoïdes vivants. L'élément matériel est le membre coupé de l'hôte ou toute autre chair provenant d'un corps frais (dont la mort ne remonte pas à plus de 1 jour/niveau du magicien). La chair doit être prélevée sur une créature de la même race que le sujet. Ce sort ne peut être combiné avec d'autres enchantements (tels qu'*embaumement*) qui servent à préserver un corps. À la fin du sort, toute la chair greffée pourrit et ne peut plus être utilisée.

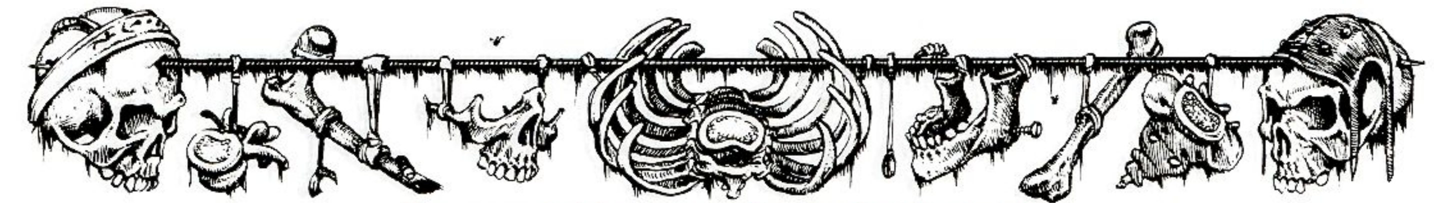
Lien cadavérique

(Altération, Nécromancie)
Niveau : 1
Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 corps
Jet de sauvegarde : Aucun

Avec ce sort, un magicien peut établir un lien sensoriel entre lui et un cadavre ou un zombie humain, demi-humain ou humanoïde récemment animé qui se trouve à portée. Ce lien lui permet d'obtenir des informations sensorielles sur ce qui se trouve autour du cadavre ou du mort-vivant. Tous les 3 niveaux d'expérience au-delà du 1er, le magicien peut bénéficier d'un sens supplémentaire grâce au lien cadavérique. Ainsi, au 4ème niveau, il peut choisir deux sens (trois au 7ème niveau, quatre au 10ème niveau et 5 au 13ème niveau).

- *Vue* : Le lanceur de sort peut voir ce que le cadavre ou le mort-vivant voit, comme s'il regardait par l'un de ses yeux.
- *Ouie* : Le lanceur peut entendre par une oreille, comme s'il se trouvait à la place du cadavre (s'il s'agit d'un magicien/voleur, il peut utiliser sa capacité de Détecter des bruits).
- *Odorat* : Avec une narine, le magicien peut sentir comme s'il se trouvait à la place du cadavre. Le sort masque l'odeur de putréfaction du mort, il est donc possible de détecter de subtiles variations d'odeurs.
- *Goût* : Le lanceur de sort peut goûter toute substance placée dans la bouche du cadavre. La substance (solide ou liquide) a le même goût que si le mage l'avait placée sur un côté de sa langue. Cela peut s'avérer très utile pour détecter du poison dans la nourriture ou pour identifier une potion inconnue. Le goût du corps putréfié est masqué par le sort.
- *Toucher* : Le lanceur de sort a la possibilité de percevoir la texture d'un objet et l'environnement du cadavre comme s'il était à sa place. Il peut donc sentir la texture et la température d'un objet en contact avec la main du cadavre.

Le type et le nombre de signaux sensoriels sont choisis par le magicien au moment d'utiliser le sortilège et ils ne peuvent être modifiés pendant la durée du sort. Toutes les informations sont collectées par un seul organe (un œil, une oreille, la moitié de la langue ou une main) appartenant au corps ou au mort-vivant.



Cet organe n'a pas besoin d'être attaché au reste du cadavre pour que le sort marche.

Pendant que le sort est actif, le magicien peut toujours utiliser ses propres sens. Par exemple, un nécromancien qui "emprunte" l'œil gauche d'un cadavre situé en hauteur peut avoir une vue stratégique sur une porte. Le mage lance le sort et son œil gauche verra par l'œil gauche du cadavre tandis que son œil droit fonctionnera normalement.

De plus, si le sort a été lancé sur un zombie, la magie permet au lanceur de sort de donner des ordres simples à la créature grâce au lien sensoriel. Cet ordre ne peut être constitué que de 4 mots et ne doit concerner que les déplacements de la créature (tourne à gauche, avance de deux pas, etc.) Si le magicien, ou le mort-vivant, se trouve hors de portée du sort, ce dernier est annulé.

Lien cadavérique ne permet pas d'animer des tissus morts; s'il est utilisé sur un cadavre "normal", il est plus que probable que ce dernier ne bougera pas pendant toute la durée du sort.

Il faut un cadavre "frais" ou un zombie récemment animé pour utiliser ce sort. Si une magie bloquant le processus de décomposition d'un cadavre n'a pas été employée sur les organes du mort (telle qu'un sort d'*embaumement*), ce sort ne peut être utilisé sur les restes d'un être mort depuis plus de 1 jour par niveau du nécromancien. Les éléments matériels de *Lien cadavérique* sont les organes sensoriels appropriés d'animaux ou de monstres réputés pour leurs sens (tels que l'œil d'un faucon, l'oreille d'un lapin, le groin d'un cochon, etc.).

Localisation de dépouille

(Nécromancie, Divination)
Niveau : 1
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour + 5 rounds/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 10 m de long + 2 mètres/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet à un magicien de détecter facilement les cadavres qui ne sont pas enterrés et les morts-vivants corporels (tels que les squelettes, les zombies ou les blêmes) dans la zone d'effet. Il ne fonctionne pas pour détecter les morts-vivants qui n'ont pas de forme physique (tels que les fantômes ou les spectres). La zone d'effet s'étend devant le magicien sur une largeur de 3 mètres. Il faut 1 round complet pour étudier une direction donnée. Pendant ce temps, le magicien est immobile et se concentre.

Le sort passe au travers des murs ou des obstacles, mais sa portée s'en trouve réduite (à 3 mètres + 30 centimètres/niveau) si l'obstacle est constitué de 1 mètre de pierre, de 3 mètres de bois (ou de terre) ou de 3 centimètres de métal.

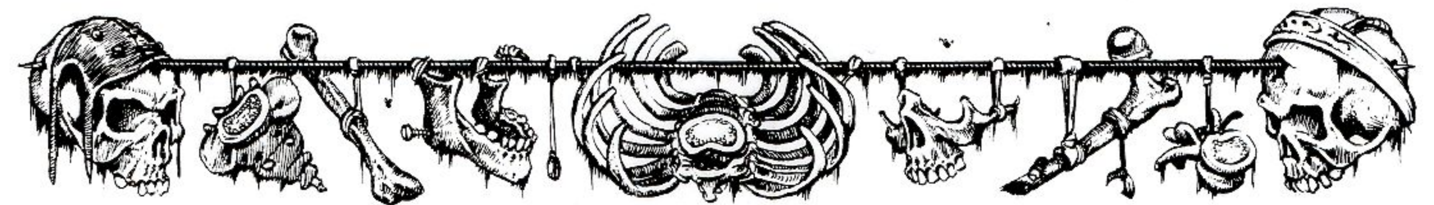
En règle générale, le sort localise avec précision tous les restes d'un individu dans la zone d'effet, quels que soient son sexe, son espèce et qu'il soit mort-vivant ou non. Il ne permet pas d'obtenir des informations sur l'identité (ou le type de mort-vivant) de la dépouille; seul l'endroit où elle se trouve sera détecté. Si le magicien possède un objet personnel ou un morceau de cadavre au moment de lancer le sort, il peut localiser la dépouille de cet individu en particulier. Dans ce cas, le sort ne permet pas de détecter la présence d'autres cadavres que celui recherché.

Aucune des deux applications de *localisation de dépouille* n'a d'effet sur un être vivant. L'élément matériel est, soit un fragment d'os d'un cadavre humain (pour la version générale), soit un morceau de vêtement, une affaire personnelle ou des cheveux (pour la version spécifique). Ce sort est répandu dans les régions où les coutumes funéraires sont strictes.

Mains décharnées

(Nécromancie, Évocation)
Niveau : 2
Portée : 3 mètres + 3 mètres/3 niveaux
Éléments : V, S, M
Durée : 4 rounds/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

En utilisant ce sort, un magicien crée une paire de mains squelettiques qui flottent dans les airs. Ces mains suivent ses ordres verbaux et gestuels. Elles n'accomplissent que des tâches simples, comme attraper, soulever et transporter. Elles ne peuvent effectuer de mouvements complexes, comme effectuer des gestes pour remplacer un élément somatique d'un sort ou des mouvements nécessitant une grande agilité, comme crocheter une serrure. Les mains peuvent ouvrir des portes fermées, des tiroirs, des coffres et tourner les pages d'un livre de sorts. Elles peuvent chacune transporter 2,5 kg et ensemble un poids de 10 kg. Elles peuvent être déplacées n'importe où dans la portée du sort (6 mètres au 3ème niveau, 9 mètres au 6ème niveau, etc.).



Chaque main peut attaquer en griffant, une fois par round, en utilisant le TAC0 du mage et infligeant 1d3 points de dommages. Elles peuvent utiliser des armes dont le poids ne dépasse pas leur limite transportable.

Quand elles se servent d'armes, les mains décharnées attaquent comme si elles étaient d'un niveau inférieur de moitié à celui du magicien. Elles sont soumises aux pénalités de non maîtrise d'une arme. Les armes de mêlée n'infligent que la moitié des dommages normaux (arrondie à l'entier supérieur) puisque les mains n'ont pas une force suffisante. Les mains peuvent tirer avec une arbalète chargée et infliger des dommages normaux puisque c'est la puissance de l'arbalète qui compte. Toutes les autres armes à projectiles ont leur portée réduite au quart et leurs dommages réduits de moitié (arrondis à l'entier supérieur).

On peut attaquer les mains (chacune ayant CA 5, pv 4 et VD 6).

Pour ce sort il faut disposer du squelette complet de deux mains humaines, demi-humaines ou humanoïdes. Elles sont réutilisables si elles n'ont pas été endommagées ou détruites en combat.

Pierre noire d'Acérérak

(Altération, Évocation)
Niveau : 9
Portée : Toucher
Éléments : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Spécial

Les éléments matériels de ce sort comprennent une grande gemme noire de 5000 po et une *pierre ioun* capable d'absorber des sorts et encore active ; quand le sort est lancé, la gemme et la *pierre ioun* se fondent en un seul objet. Terminée, la *pierre noire* est capable d'absorber l'énergie magique des sorts, des capacités semblables à des sorts ou des sorts lancés par les objets magiques. Les sortilèges utilisés contre la *pierre noire* sont instantanément absorbés. Une *pierre noire* dans la zone d'effet d'un sort ou entrant dans la zone d'effet d'un sort actif absorbe et annule toute magie active. Si on applique la *pierre noire* contre un obstacle créé magiquement (tel qu'un *mur de force*, un *bouclier* ou une *sphère prismatique*) ou si on la met en contact avec une créature ou un objet sous l'effet d'un sort (créatures *charmées, invoquées,* portes *fermées* magiquement, etc.), la magie est absorbée et neutralisée. Les objets permanents, comme les anneaux, les armes et armures, ne sont pas affectés s'ils sont touchés par la *pierre noire* mais l'énergie magique libérée par ces objets peut être absorbée. Tous les sorts, les capacités semblables à des sorts et les effets magiques sont absorbés par une entité portant une *pierre noire.*

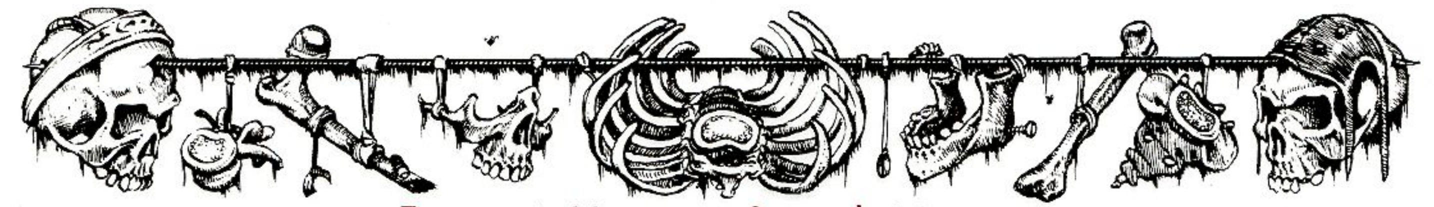
Bien que la *pierre noire* puisse sembler très utile au premier abord, elle peut s'avérer dangereuse pour son possesseur s'il ne connaît pas tous les paramètres du sortilège (ou pour quelqu'un qui en trouve ou en vole une). La *pierre noire* ne peut absorber qu'un nombre de niveaux de sorts égal à la capacité de la *pierre ioun* utilisée pour sa création. Ainsi, si la *pierre ioun* est capable d'absorber 14 niveaux de sort, la *pierre noire* ne peut absorber que 14 niveaux de sort. Si cette capacité est dépassée, l'énergie supplémentaire est absorbée et la *pierre noire* explose en libérant de la pure énergie magique.

Toutes les créatures, à 20 mètres autour de la *pierre noire* au moment de l'explosion, subissent 4 points de dommages par niveaux de sorts absorbés (ce qui inclut les niveaux en excès qui ont provoqué l'explosion) ; un jet de sauvegarde réussi permet de réduire ces dommages de moitié. Il faut effectuer un jet de sauvegarde contre la désintégration pour les objets inanimés dans la zone d'effet (ainsi que les objets portés par les personnages). En cas d'échec, l'objet est détruit. La créature tenant la *pierre noire* quand elle explose subit une pénalité de -4 à son jet de sauvegarde et le double des dommages (8 points par niveaux de sorts absorbés).

Poids du temps

(Altération)
Niveau : 9
Portée : Toucher
Éléments : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 9 rounds
Zone d'effet : 1 corps
Jet de sauvegarde : Spécial

Pour utiliser ce sort, le magicien doit avoir préparé un parchemin spécial, scellé avec de la cire (l'élément matériel du sort). Le sceau de cire doit contenir une pincée de cendres d'un traité, d'un grimoire ou d'un manuel magique détruit dans un feu. Une fois le sort lancé, le parchemin scellé commence à accumuler de l'énergie temporelle au rythme de 3 minutes toutes les 4 minutes de temps s'écoulant dans une zone de 7 mètres de rayon. Les individus présents dans la zone ne remarquent absolument rien d'étrange, bien que



tout ce qui se trouve au-delà de la zone d'effet du sort semble obscurci par une brume grise et lumineuse. Pour ceux qui se trouvent hors de la zone d'effet, les objets et les choses qui sont à l'intérieur semblent figés comme des statues. Le processus de stockage ralentit le temps, qui s'écoule 4 fois moins vite qu'à l'extérieur.

Si le parchemin enchanté au centre du sort est déplacé de plus de 3 mètres de la position qu'il occupait au moment de l'utilisation du sort ou si le sceau est brisé, le poids temporel accumulé est libéré. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 7 mètres vieillit instantanément. Par exemple, si un parchemin a accumulé du temps pendant 10 ans avant d'être ouvert, tout ce qui se trouve dans un rayon de 7 mètres vieillira d'environ 7,5 années. Les êtres vivants qui réussissent un jet de sauvegarde subissent tout de même les effets mais ils ne seront vieillis que de 10 % du temps accumulé (9 mois pour 7,5 années dans l'exemple précédent). Toute créature dont l'âge excède son espérance de vie meurt de vieillesse. Dans tous les cas, les créatures âgées doivent réussir un jet de choc métabolique pour survivre à cet effet.

La matière non-vivante est également affectée par l'explosion temporelle. Une torche allumée, par exemple, soumise à une explosion temporelle de plus de quelques heures, sera entièrement consumée en un instant. C'est au MJ de déterminer les autres effets à appliquer aux objets inanimés. Les denrées périssables seront détruites. Pour les objets fragiles, il faut réussir un jet de sauvegarde contre la désintégration, pour éviter qu'ils ne soient fissurés ou réduits en poussière.

Protection contre le soleil

(Abjuration)
Niveau : 6
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : Une heure/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 1 à 4 créatures
Jet de sauvegarde : Aucun

Grâce à ce sort, un magicien enveloppe 1 à 4 créatures (mais pas leurs possessions ni leurs vêtements) d'une barrière invisible. Cette protection bloque entièrement les rayons solaires mais pas la lumière réfléchie ni les autres sources de lumière non-solaire. Les créatures protégées par ce sort sont d'une pâleur sinistre et ombrées, même sous la lumière directe du soleil. Elles ne sont, en fait, pas éclairées par le soleil mais par la lumière réfléchie autour d'elles. Le sort n'a aucun effet visible sous un éclairage artificiel.

Protection contre le soleil annule tous les effets négatifs des radiations solaires. Les créatures normales sous l'effet du sort peuvent rester toute une journée en plein soleil sans risquer de coups de soleil ou de coup de chaleur. Ce sort est suffisamment puissant (d'où son niveau), pour que des créatures ayant une vulnérabilité spéciale au soleil puissent agir tout à fait normalement en plein jour (comme s'il faisait nuit) baignées par les rayons solaires.

Les éléments matériels de *protection contre le soleil* sont une goutte de résine d'aloès et une gemme d'au moins 500 po, taillée et polie dans les ténèbres les plus absolues.

Réduction des fractures

(Altération, nécromancie) (Réversible)
Niveau : 5
Portée : 30 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : Instantanée + spéciale
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : Aucun

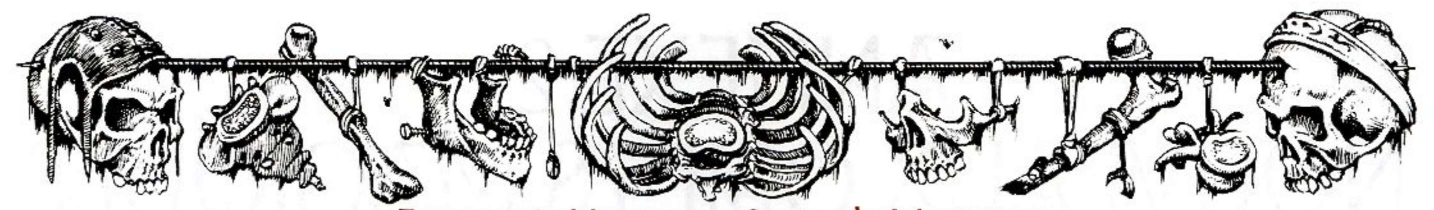
Ce sort de soin permet de réduire les fractures normales : les plus bénignes se remettent en 1 jour tandis que les plus graves (comme une jambe cassée ou une rupture de la colonne vertébrale) prennent 1 à 4 jours pour guérir (si le patient se repose complètement dans un lit; sinon le temps de guérison est doublé). Il ne permet pas de guérir les blessures faites aux tissus et ne remet pas un os en place. Il n'a aucun effet sur les morts-vivants. Il neutralise automatiquement les effets du sort *décomposition des os* et guérit lentement (il faut 1 à 6 jours) les dommages infligés par ce sort.

Réduction des fractures permet de réparer les exosquelettes, les coquilles et les carapaces en os, mais le temps de guérison est doublé.

L'élément matériel est une goutte de lait.

L'inverse de ce sort, *décomposition des os*, est une malédiction mortelle qui désagrège lentement les os d'une victime qui se trouve à portée. Si le jet de sauvegarde contre les sorts échoue, tous ses os commencent à se dissoudre jusqu'à ce que la malheureuse ne soit plus qu'un tas de chair informe. Cette malédiction n'a aucun effet sur les morts-vivants.

La victime ne ressent qu'une légère sensation de démangeaison au moment où elle est victime de ce pouvoir. Elle n'est donc pas immédiatement au courant de ses effets (ce qui le rend encore plus pernicieux).



À court terme (entre le moment où le sort a été lancé et la fin du premier jour), ses os de se fragilisent, ce qui augmente leur vulnérabilité aux dommages d'écrasement et de chute. Elle subit le double des dommages normaux contre ces attaques. À la fin de la première journée, ses points de vie sont réduits de 20 %.

À moyen terme (1d6+1 jours après le lancer du sort), elle souffre de fractures fréquentes et douloureuses. Les armes pénétrantes et tranchantes lui infligent doubles dommages, tandis que les armes écrasantes lui font subir quadruples dommages. À la fin de cette période, ses points de vie sont réduits de 60 %.

Au stade terminal, ses os se décomposent, provoquant une mort lente et terriblement douloureuse.

Le sort empêche tous les soins magiques qui ne peuvent que ralentir le processus. Pour 10 points de soins magiques, le moyen terme est prolongé de 1 journée entière. On ne peut prolonger ce sursis de plus de 1 jour par point de Constitution de la victime. La lente décomposition des os ne peut être stoppée que par un sort de *délivrance de la malédiction*, un *guérison des maladies* suivi d'une *dissipation de la magie*, un *guérison* suivi d'une *restauration*, un *souhait mineur* ou un *souhait*. Une fois le sort brisé, les points de vie perdus peuvent être restitués normalement ou magiquement.

L'élément matériel de *réduction des fractures* est une goutte d'aqua régia.

Note : utiliser l'effet inverse de ce sort est un acte démoniaque qui peut avoir des répercussions sur l'alignement d'un personnage.

Vapeur d'idiotie/d'agonie

(Évocation)
Niveau : 6
Portée : 20 mètres + 3 mètres par niveau
Éléments : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 7 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : Spécial

Dans son utilisation standard, ce sort génère une brume argentée traversée de vapeurs dorées. Dans ces vapeurs enchantées et tourbillonnantes, la vision est limitée à 2 mètres sous une lumière normale. Toute créature ayant moins de 4 DV qui entre dans cette brume devient immédiatement idiote (comme sous l'effet d'un sort de *débilité mentale*). Les créatures de 4 à 6 DV doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison avec une pénalité de -2 ou subir les mêmes effets. Les créatures ayant plus de 6 DV doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison, sans pénalité, ou perdre toute faculté de raisonnement. L'effet de ce sort se prolonge tant que la victime n'a pas respiré de l'air pur en plein jour.

L'utilisateur de ce sort peut modifier la forme de la zone d'effet (qui occupe un volume d'environ 11 000 mètres carrés). Une fois le sort lancé, la brume ne bouge pas de l'endroit où elle a été suscitée et sa zone d'effet ne fluctue pas. Même un vent fort n'a pas grand effet sur les brumes enchantées. Dans cette version du sort, le brouillard reste tant qu'il n'a pas été dissipé par un mage de niveau au moins égal à celui du lanceur. L'élément matériel de *vapeur d'idiotie* est un peu d'eau de la rivière Lethe.

Vapeur d'agonie, une variante de ce sort, ne dure que 1 heure par niveau du lanceur de sort ou jusqu'à ce qu'il soit dissipé. Les vapeurs créées par ce sort sont argentées et diaprées d'émanations ténébreuses. Les créatures enveloppées par ces brumes souffrent et doivent tenter de réussir un jet de sauvegarde contre le poison chaque round. En cas d'échec, elles subissent 1d6 points de dommages. Celles qui réussissent leur jet encaissent tout de même 1 point de dommages. Les créatures des autres plans sont immunisées contre les dommages, mais pas contre la douleur et l'agonie. L'élément matériel de *vapeur d'agonie* est la glande contenant le poison d'une arachnide enchantée, telle qu'un drider ou un récupérateur.

Voix spectrale

(Nécromancie, Altération)
Niveau : 1
Portée : 10 mètres / niveau
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour / niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : Le lanceur
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort est similaire au sort de 1er niveau *ventriloquie* puisqu'il permet au magicien de déplacer sa voix. Cependant, la voix doit être issue de la bouche d'un zombie ou d'un squelette déterminé à l'avance. La voix de la créature mort-vivante n'aura pas la sonorité de celle du magicien mais on entendra une sorte de murmure éraillé. Pendant toute la durée du sort, le magicien ne peut utiliser de sorts nécessitant un élément vocal. Le lanceur peut arrêter le sort quand il veut.

L'élément matériel de *voix spectrale* est une langue parfaitement conservée.

ANNEXE 2 : NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Bon nombre des objets décrits ici ont été créés par les nécromanciens de l'Académie Noire, d'autres par les citoyens de Moïl pendant les jours de gloire de la cité et d'autres encore par Acérérak en personne.

Amulette du Néant

Cette amulette est suspendue à une chaînette d'acier noir. C'est un disque de métal sombre, au centre duquel est incrusté un gros joyau sombre (une opale de la meilleure qualité). Sur l'un des côtés, des lettres gravées sur le pourtour semblent former un message, dans un langage apparemment inconnu. L'*amulette* est actuellement cassée, comme un symbole du yin et du yang, et seule une moitié est accrochée à la chaînette. Il n'est pas immédiatement évident qu'il en manque un morceau. Les lettres sur la première moitié sont les suivantes :

OH YLVDJH GX GHPRQ IDLW SOXV TUH GHYRUEU

Quand les PJ découvriront la seconde moitié de l'amulette, ils s'apercevront que les deux parties s'emboîtent facilement. Les lettres sur le second fragment sont les suivantes :

DYHF FH TXL UHVWH GH PRL, DFFHGH (Z) D OD SXLVVDQFH

Il y a un message sur l'amulette mais qu'une *lecture de la magie* ou d'autres sorts de ce type concernant les langages ne permettront pas de déchiffrer. Le code utilisé est, en fait, assez simple : chaque lettre est déplacée de trois crans vers la fin de l'alphabet. Ainsi un D est en fait un A, un E est un B, etc. Déchiffrés, les messages sont les suivants :

LE VISAGE DU DÉMON FAIT PLUS QUE DÉVORER

AVEC CE QUI RESTE DE MOI, ACCÉDEZ À LA PUISSANCE

La solution du code est indiquée dans le journal de Desatysso. Acérérak a glissé des "erreurs" dans le codage (par exemple, "QUE" devrait être codé par les lettres TXH et non TUH) pour rendre le déchiffrage plus compliqué. Ce fait est mentionné par Desatysso dans son journal.

Ces phrases signifient que le grand visage vert du diable, de la salle 6 du scénario originel *La Tombe des Horreurs*, n'agit pas comme une sphère d'annihilation pour Acérérak mais comme un portail magique vers son domaine. Les PJ peuvent utiliser cette information à leur avantage, pour récolter une simple pincée de la poussière d'Acérérak dans la salle 33 du scénario originel *La Tombe des Horreurs*, où ses restes physiques sont devenu une demiliche. Avec cette poussière, ils peuvent pénétrer dans la bouche du démon en toute sécurité et arriver à la salle 1 de la Cité Qui Attend.

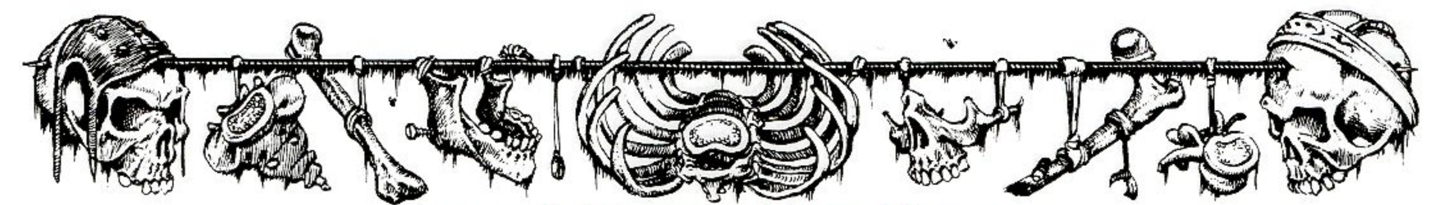
Il est possible que les PJ déchiffrent la première moitié de l'amulette et décident d'agir sans savoir qu'il existe un autre morceau. Si leurs expériences avec le visage du démon ne mènent à rien et qu'ils ne comprennent pas pourquoi, une autre étude attentive de l'amulette révélera qu'il manque un morceau (sur un jet réussi de Sagesse). Grâce à cette découverte, Grunther (s'il est avec les aventuriers) se souviendra avoir vu l'autre moitié de l'amulette dans la crypte de la demiliche.

Valeur en PX : Aucune **Valeur en PO :** 15000

Anneau de maîtrise d'énergie négative

Il n'existe qu'un seul anneau de ce type et, en tant que tel, il devrait être connu sous le nom d'anneau de maîtrise d'énergie négative de Déverus. Quel que soit le nom qu'on lui donne, ce puissant objet confère à son porteur différents pouvoirs sur l'énergie négative.

L'anneau permet de convoquer un élémentaire d'énergie négative une fois par mois. L'élémentaire, qui apparaît en 1d3 rounds, sera tout à fait typique de son espèce (voir le livret **Cartes et Monstres**). Une fois présent, l'élémentaire n'approche pas à moins de 2 mètres du porteur (l'anneau l'en empêche) pendant 1d6 rounds ; ce temps écoulé, il repart vers le plan d'Énergie Négative. Si le porteur le désire, il peut ne plus bénéficier de la protection offerte par l'anneau et essayer de



contrôler l'élémentaire. Il faut effectuer pour ce dernier un jet de sauvegarde avec une pénalité de -2. Si la tentative de contrôle échoue, l'anneau n'offre plus sa protection et l'élémentaire peut attaquer celui qui l'a convoqué. Si le jet de sauvegarde pour l'élémentaire a échoué, la créature est obligée d'obéir au porteur et reste présente jusqu'à ce qu'elle soit tuée, renvoyée ou bannie. Le porteur ne peut convoquer un nouvel élémentaire négatif tant qu'il en contrôle un.

L'anneau confère certaines protections contre les créatures du Plan d'Énergie Négative (puisque la plupart des morts-vivants sont liés à ce plan, les protections offertes par l'anneau s'appliquent contre eux également). De telles créatures subissent une pénalité de -1 à leurs jets d'attaque ainsi qu'à chaque dé de dommages si elles touchent (mais chaque dé inflige au moins 1 point de dommages). Le porteur bénéficie également d'un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre ces attaques, si cela est applicable. De plus, toutes les attaques portées par le possesseur de l'anneau contre ces créatures bénéficient d'un bonus de +4 pour toucher et de +6 aux dommages, en plus de tout autre bonus ou pénalité. Toutes les armes utilisées par le porteur de l'anneau, même si elles ne sont pas magiques, peuvent toucher un élémentaire d'énergie négative ou toute créature d'énergie négative.

Le porteur de l'anneau peut également parler avec les élémentaires ou les créatures d'énergie négative, y compris les morts-vivants. Ces êtres sauront que le porteur possède l'anneau et leurs réactions varieront selon son alignement et sa puissance : la peur, si l'alignement du porteur est à l'opposé du leur et qu'il est puissant, la haine si le porteur est faible ou le respect si son alignement est semblable au leur. Malheureusement, le lien qui unit l'anneau au Plan d'Énergie Négative a des conséquences sur le porteur s'il est confronté à d'autres créatures élémentaires (et à la plupart des formes d'énergie); le possesseur subit une pénalité de -2 à ses jets de sauvegarde contre des attaques du feu, de la pétrification, de l'eau, du froid et de l'électricité.

Enfin, le porteur de cet anneau bénéficie de certains pouvoirs semblables à des sorts. Tous ces pouvoirs sont considérés comme étant du 18ème niveau et modifient l'initiative de +5 points. Ces capacités sont : *protection contre le Plan Négatif* trois fois par jour, *toucher vampirique*, deux fois par semaine et *ruine* une fois par semaine. Le pouvoir de *ruine* permet de dissoudre 6 mètres cubes de matières organiques (bois, vêtements, cuir, etc.) par simple contact, sauf si on réussit pour l'objet un jet de sauvegarde contre l'acide.

Valeur en PX : 5000 **Valeur en PO :** 25000

Anneau de mouvement universel

Cet anneau permet à celui qui le porte de se déplacer à une vitesse de 21 sur un terrain normal. De plus, il permet de se déplacer à 18 sur *n'importe quelle* surface, quelles que soient son inclinaison et sa solidité. Par exemple, un individu portant cet anneau peut marcher sur l'eau ou sous la branche d'un arbre avec la même facilité. Enfin, quand on ne peut marcher sur aucune surface, le porteur de l'anneau peut décider de marcher dans les airs à une vitesse de 9 (classe de manœuvrabilité C). Cet anneau permet de se mouvoir dans n'importe quel environnement mais n'offre aucune protection particulière contre des conditions dangereuses et ne permet pas non plus à son porteur de *traverser* l'eau ou des barrières physiques.

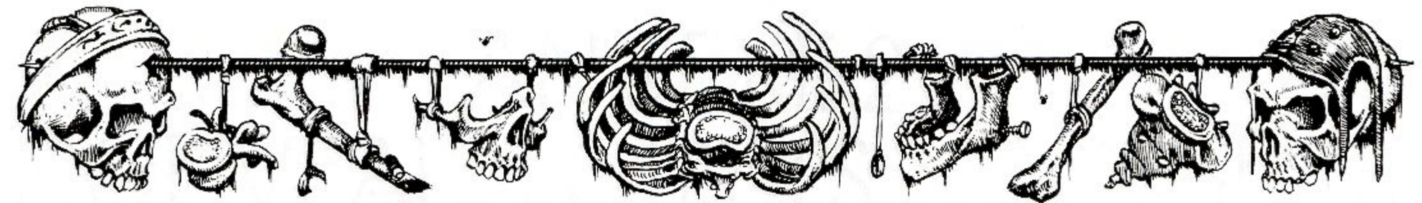
Valeur en PX : 2500 **Valeur en PO :** 15000

Anneau du nécromancien

Un anneau du nécromancien ne donne qu'un seul avantage à des mages ou des prêtres qui ne sont ni Neutres ni Mauvais. Une fois par semaine, sur commande, il peut créer une sphère de protection qui agit, pour ses effets et sa durée, comme un *parchemin de protection contre les morts-vivants*. L'anneau doit être porté une semaine entière avant chaque utilisation. Si on l'ôte, quelle qu'en soit la raison, il doit être porté une semaine supplémentaire avant d'être utilisé.

Cependant, quand cet anneau est porté pendant 1 semaine par un magicien ou un prêtre qui est Neutre ou Mauvais, il révèle sa véritable puissance. Une fois par jour, il confère un pouvoir similaire à une *potion de contrôle des morts-vivants*; de plus, le mort-vivant contre lequel il est utilisé n'a pas droit à un jet de sauvegarde. Une fois par semaine, il permet de lancer un sort d'*animation des morts-vivants*. Une fois par mois, il permet de convoquer n'importe quelle créature morte-vivante (à l'exception des liches), qui servira le porteur pendant 1 jour. Cependant, avant que l'anneau puisse convoquer cette créature, un être vivant, intelligent et conscient doit lui être sacrifié. Il faut le faire avant chaque utilisation de ce pouvoir.

Valeur en PX : 2000 **Valeur en PO :** 11000



Baguette d'os

C'est une baguette en os poreux, le long de laquelle est gravé un squelette, dont les bras sont levés au-dessus de la tête. Le secret de sa fabrication a été découvert à l'Académie Noire et il n'en existe que quelques-unes. La baguette peut être utilisée une fois par round et produire un des effets suivants :

- *Décomposition des os** sur deux cibles simultanées au choix de l'utilisateur (2 charges).
- *Suffocation* † sur une cible (2 charges).
- *Fusion des os* : elle émet un fin rayon lumineux de lumière grise sur une cible se trouvant à moins de 20 mètres. Si la victime rate un jet de sauvegarde contre la paralysie, tous les os de son corps sont, de manière permanente, soudés entre eux. *Dissipation de la magie* n'est pas suffisant pour la guérir ; seuls, un sort de *guérison*, un *souhait mineur* ou tout autre sort similaire peuvent neutraliser les effets de ce pouvoir (3 charges).

Seul un individu Mauvais utiliserait un tel objet.

Valeur en PX : 4000 **Valeur en PO :** 30000

* Nouveau sort (voir l'effet inverse de *Réduction des fractures*)
† Sort du *Recueil de Magie*

Broche d'accès

Cet objet est un joyau d'argent qui sert généralement de bouton de col. Le bouton est incrusté d'une obsidienne ou d'une autre pierre précieuse sombre. La *broche d'accès* contient un puissant enchantement qui permet à son porteur d'ouvrir des portes et des portails verrouillés, barrés ou magiquement fermés. En fait, cet objet fonctionne comme un sort permanent de *déblocage* centré sur le porteur. Ce dernier peut débloquer ce genre d'obstacle en posant la main sur la surface d'une porte, d'une porte secrète, de fers ou de tout autre système de fermeture. Dans le cas d'une porte fermée par un *verrou de magicien*, la *broche* suspend les effets du sort pendant 1 tour. Dans toutes les autres situations, les serrures, les verrous, les pênes et autres systèmes de fermeture restent ouverts jusqu'à ce qu'ils soient refermés. Contrairement au sort *déblocage*, le pouvoir de la *broche d'accès* fonctionne également avec les herses et autres obstacles similaires. La magie de la broche est équivalente au 12ème niveau et peut donc affecter un portail de 36 mètres carrés (une porte de 10 mètres sur 3,6 mètres, par exemple). La broche peut servir 101 fois sans problème ; après cela, chaque utilisation a 1 % de chances cumulatif de "brûler" la broche. Une broche d'accès brûlée n'est qu'un morceau de métal fondu inutile.

Valeur en PX : 4000 **Valeur en PO :** 24000

Broche de Ferranifer

Cette simple broche est une épingle d'obsidienne sur laquelle est gravé un croc. Ferranifer a inventé et fabriqué cet objet. La broche permet à un mort-vivant qui la porte de ne pas être repoussé. Si on tente de le repousser (ou de le contrôler), il faut effectuer pour le porteur un jet de sauvegarde contre les sorts comme s'il était un magicien d'un niveau égal à son nombre de Dés de Vie (ou de niveaux, on prend le plus élevé). Si le jet réussit, la tentative pour le repousser (ou le contrôler) échoue quel que soit le résultat. Les créatures vivantes qui portent la broche de Ferranifer ressentent immédiatement un souffle glacé qui agit comme le sort de magicien du 7ème niveau *doigt de mort*. Si le porteur survit, il peut continuer à porter la broche sans autre effet secondaire sauf s'il la retire et la porte de nouveau.

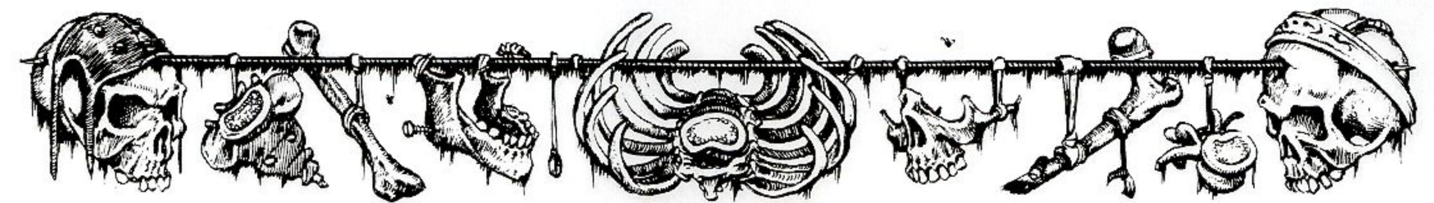
Valeur en PX : 1000 **Valeur en PO :** 5000

Cagoule du bourreau

Cette cagoule de cuir noir peut être portée par un individu de taille humaine ou humanoïde. Elle dissimule entièrement son visage ; deux trous lui permettent de voir. Quiconque porte la cagoule peut, chaque jour, obliger jusqu'à 3 créatures à accomplir une tâche ou une série d'actions ayant une relation entre elles. Ce pouvoir est similaire au sort de magicien de 3ème niveau *suggestion* mais les créatures ratant leur jet de sauvegarde agiront pour remplir la tâche demandée sans se soucier d'autres considérations. Ceux à qui l'on ordonne d'accomplir cette tâche ont droit à un jet de sauvegarde normal s'il s'agit d'ordres généraux mais, si le porteur de la cagoule demande à une créature de mettre sa tête sur un billot et de ne pas bouger, la victime subit une pénalité de -5 à son jet de sauvegarde contre cet ordre précis.

Le sujet n'a pas besoin de comprendre le langage employé pour l'ordre donné par le porteur ; telle est la magie de la cagoule.

Valeur en PX : 2500 **Valeur en PO :** 30000



Annexe 2 : Nouveaux Objets Magiques

Croc de mort

Cette dague est en partie confectionnée par chaque individu voulant devenir membre de l'Académie Noire. Au cours d'un rituel, l'aspirant doit préparer une dague normale qu'il fabrique de ses propres mains. C'est un procédé des plus secrets, mais on sait que la préparation prend au moins un an et nécessite la vie de nombreuses créatures vivantes. Quand tout est prêt, l'étudiant nécromancien demande à être admis à l'école. Si tout se passe bien pour lui, le directrice de l'école confère à la dague la bénédiction permanente d'Acérérak. La dague prend alors l'apparence métallique d'un long croc de prédateur.

Le *croc de mort* est l'équivalent d'une dague +2. Il est, de plus, partiellement animé. Sur un 20 net au cours d'une attaque, il remue dans la plaie de sa propre volonté, infligeant 1d4 points de dommages supplémentaires. (Si vous utilisez les règles optionnelles d'attaques critiques du livre *Combats et Tactiques,* les dommages supplémentaires s'ajoutent à tout résultat d'un effet critique). Un *croc de mort* ne peut être repoussé. Seuls des êtres maléfiques utiliseraient un tel objet.

Valeur en PX : 300 **Valeur en PO :** 2500

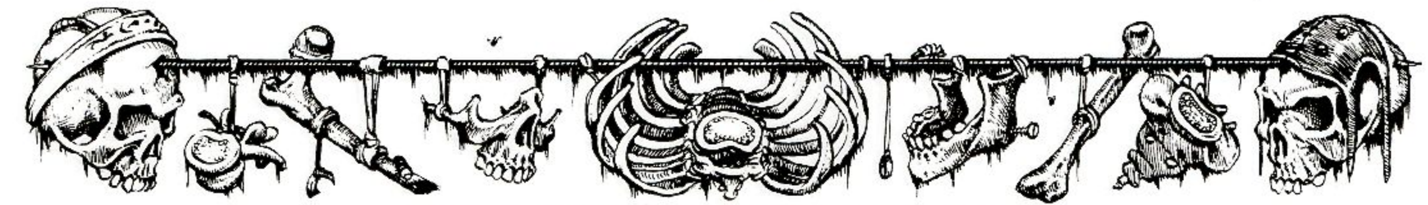
Crochets maudits de Dargeshaad

Ces crochets funestes sont des objets semi-conscients. Créés par le sorcier Strife, ils contiennent l'essence de trois sœurs diaboliques dont les noms étaient Athalin, Kaerys et Cinerine. Ce trio servait le demi-dieu Dargeshaad et ses objectifs maléfiques. Sur chaque crochet est gravé le nom d'une des sœurs. Elles furent transformées en ces instruments de torture et de mort par la puissance de Dargeshaad. Sous cette forme, les crochets ont le souvenir de leur vie passée et veulent absorber celle de ceux qui les détiennent. Un crochet utilisé contre un être vivant agit comme une dague +4. Mais dans ce cas, il y a 1% de chances cumulatif par coup porté que le crochet se retourne contre son possesseur.

Quand la pointe acérée d'un crochet pénètre la chair d'un être vivant, il s'enfonce dans sa victime. Seuls *délivrance de la malédiction* (lancé au 15ème niveau) ou une magie plus puissante peuvent séparer le crochet de sa victime avant qu'il ait fini son "repas". Tous les rounds au cours desquels le crochet est enfoncé dans la chair d'une proie, la malheureuse doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie mortelle ou perdre, de manière permanente, 1d4 points de caractéristiques (déterminés au hasard) tandis que le crochet absorbe sa vie et son essence.

Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, une créature frappée par le crochet endure une horrible agonie et doit réussir un jet de Constitution chaque round pour pouvoir faire autre chose que hurler et se tordre de douleur. Quand une caractéristique tombe à 0, la victime meurt et son âme est dévorée par le crochet. Se servir de ces armes contre une créature vivante est un acte maléfique.

Valeur en PX : 1500 **Valeur en PO :** 15000



Annexe 2 : Nouveaux Objets Magiques

Épée du Péril

C'est une épée à deux mains qui peut être maniée, grâce à son enchantement, comme une épée courte en ce qui concerne son encombrement, son poids, son facteur de vitesse et sa facilité d'utilisation. Quiconque est compétent avec une épée courte ou une épée à deux mains peut utiliser l'*Épée du Péril*.

C'est une arme intelligente à dessein spécial : vaincre les guerriers. Elle a été forgée dans la cité de Moïl afin d'être utilisée par le Haut Seigneur Suprême pour défendre la ville contre ses agresseurs. Son alignement est chaotique neutre et elle a un ego de 31. Elle peut communiquer avec son possesseur par télépathie quel que soit le langage utilisé.

En combat normal, c'est une arme +3 qui émet une lueur spectrale rouge laissant derrière elle, dans les airs, une légère traînée pourpre phosphorescente. Elle peut détecter les objets invisibles sur un rayon de 3 mètres et utiliser, trois fois par jour, son pouvoir de *fascination*. Pour ce faire, le porteur de l'arme doit la balancer au-dessus de sa tête et effectuer deux circuits complets. Les formes rougeâtres et phosphorescentes ainsi créées peuvent *fasciner* toutes les créatures qui les regardent (même les alliés du possesseur) si elles ratent un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -3. En cas d'échec, les victimes restent *fascinées* tant que le possesseur de l'arme continue à la balancer. Quand il arrête, les victimes le restent encore pendant 1d4+1 rounds (ou jusqu'à ce qu'elles soient attaquées). Le nombre de créatures susceptibles d'être *fascinées* est égal à trois fois le niveau du porteur en Dés de Vie ; ce résultat est doublé pour le Haut Seigneur Triomphant (un guerrier 10ème niveau peut ainsi fasciner 30 Dés de Vie de spectateurs, tandis que Faericles, le Haut Seigneur Suprême, peut fasciner jusqu'à 100 Dés de Vie).

Quand elle est utilisée contre des guerriers (y compris les rôdeurs, les paladins, les guerriers multi-classés, etc.), l'*Épée du Péril* se sert de son pouvoir de dessein spécial qui est semblable au pouvoir d'une *épée sanglante*. Comme c'est le cas avec ce type d'armes magiques, les blessures infligées ne peuvent être soignées par régénération ou par magie. Après avoir été blessée par cette arme, une victime subit, chaque round, *deux* points de dommages supplémentaires par blessure reçue (contrairement à une épée sanglante normale qui n'inflige que 1 point de dommages supplémentaire). Cette perte de points de vie ne s'arrête qu'au bout de 10 rounds.

Valeur en PX : 6 000 **Valeur en PO :** 30 000

Gantelet de Garde

Ce gantelet permet de protéger son porteur contre les attaques : sur commande, il confère une Classe d'Armure de base de 0 en enveloppant son propriétaire dans une imposante protection métallique. En fait, cette armure n'est que du cuir enchanté et n'encombre pas davantage. Le gantelet peut protéger son porteur, grâce à cette cuirasse, 8 heures par jour avant de reprendre sa forme normale. Tant qu'un individu est protégé par le gantelet, il bénéficie d'une résistance à la magie de 20 %.

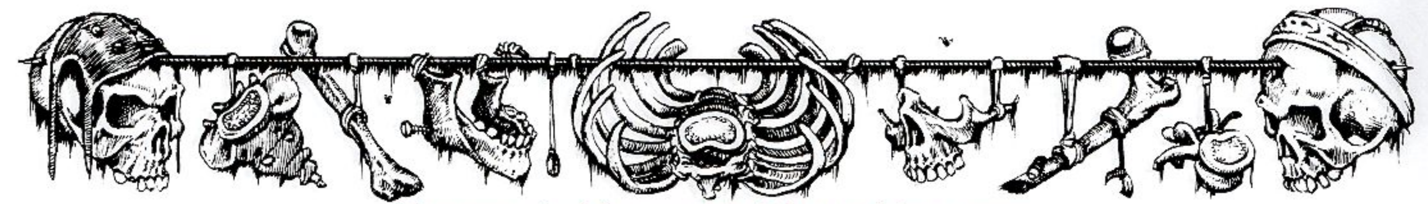
Trois fois par jour (que l'armure de protection soit activée ou non), le porteur du gantelet peut projeter un rayon d'énergie violet jusqu'à 20 mètres. La victime touchée par la déflagration subit 10d6 points de dommages ; un jet de sauvegarde contre les souffles permet de les annuler. Le porteur du gantelet ne peut utiliser que 1 rayon par round.

Valeur en PX : 3 000 **Valeur en PO :** 20 000

Hache du bourreau de Moïl

Si elle est manipulée par un individu sachant utiliser une hache d'armes, cette arme est similaire à une *épée vorpale* +3. Elle est également dotée d'un pouvoir spécial qui lui permet de décapiter automatiquement toute créature immobile devant celui qui la manie, et ce, quels que soient la classe d'armure, les points de vie et autre facteurs de ce genre possédés par la victime. C'est au MJ de déterminer dans quelle situation exacte ce pouvoir se déclenche ; en combat normal, l'arme ne bénéficie que de son pouvoir vorpal déjà très puissant. Ceux qui sont décapités sont, bien entendu, automatiquement tués, sauf s'il s'agit de créatures que cela ne dérange pas (mimiques, golems, créatures incorporelles, etc.).

Valeur en PX : 10 000 **Valeur en PO :** 50 000



Annexe 2 : Nouveaux Objets Magiques

Le Manuscrit du Sang

Ce manuscrit maléfique contient les instructions de Maîtresse Ferranifer qui permettent à un magicien de devenir un vampire indépendant. Tout personnage étudiant une partie raisonnablement importante de ce texte doit réussir un jet de Sagesse ou être préoccupé pendant 1d4 semaines. Pendant ce temps, il ne pense qu'au texte et il y a 25 % de chances pour qu'il ignore tout autre événement. Frappé de cette affliction, il se désintéresse de tout. Si on l'attaque, il se contente d'essayer de se retirer.

À la fin de cette période d'obsession, il doit effectuer un jet de sauvegarde contre la magie mortelle. En cas d'échec, son alignement est décalé d'un cran vers le mal (les personnages bons deviennent neutres et ceux qui sont neutres deviennent mauvais).

Quoi qu'il en soit, seuls les magiciens étant au moins du 13ème niveau ont la connaissance nécessaire pour suivre les instructions philosophiques et rituelles du manuscrit. Ces instructions sont longues et il faut réunir beaucoup d'ingrédients ésotériques. Ces préparations nécessitent 2 mois et une dépense de 50 000 po. Puis il faut effectuer des rituels et des incantations qui prennent encore 2 mois et coûtent 50 000 po de plus.

Si le lecteur est du niveau suffisant et effectue tous les rituels du manuscrit, il a 80 % de chances de devenir un vampire indépendant dans un délai de 3 jours (après la fin des rituels). En cas de réussite, il conserve ses capacités (sauf celles qui dépendent d'un alignement autre que mauvais) et ses compétences, mais acquiert celles d'un vampire normal (ainsi que ses vulnérabilités comme cela est indiqué dans le *Bestiaire Monstrueux*). Il gagne 8d4+3 points de vie supplémentaires mais pas de Dés de Vie. Si la tentative échoue, le lecteur tombe en poussière et est détruit à tout jamais (même avec un *souhait* ou toute autre magie similaire).

Valeur en PX : Aucune **Valeur en PO :** 50 000

Maille d'os

Cette armure a été créée par les étudiants de l'Académie Noire. C'est l'équivalent d'une cotte de maille +3 quand elle est portée. La *maille d'os* est fabriquée à partir d'ossements, généralement ceux d'humanoïdes, et ressemble à une sorte d'exo-squelette. D'épaisses côtes fixées à une colonne vertébrale et des plaques osseuses permettent à celui qui en est revêtu d'être protégé contre les coups. La *maille d'os* bénéficie d'un enchantement permanent : *transmutation des os en acier* (sort du 6ème niveau du *"The Complete Book of Necromancers"* qui permet de rendre des os aussi solides que de l'acier). De plus, cette armure est partiellement animée et augmente la Force de celui qui la porte. Les os ressentent les mouvements de leur hôte et les amplifient. Quiconque porte une *maille d'os* bénéficie d'un bonus de +2 aux dommages en combat. La plupart de ces armures disposent d'un heaume qui est la partie supérieure d'un crâne modifié pour s'adapter à une tête humaine. Ce heaume confère l'*infravision* à celui qui le porte. Puisque les os sont partiellement animés, les *mailles d'os* peuvent être repoussées par les prêtres (comme des morts-vivants spéciaux). Si l'armure est "repoussée", celui qui la porte voit ses mouvements entravés. Il subit une pénalité de -4 à ses jets de caractéristiques physiques et à ses attaques pendant 2d4 rounds.

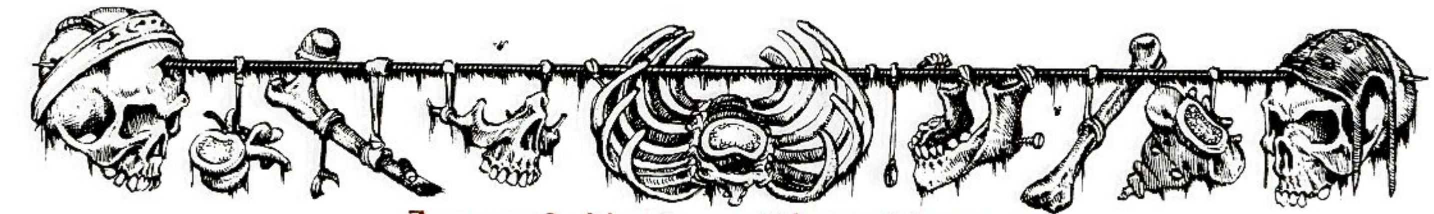
Valeur en PX : 2 500 **Valeur en PO :** 15 000

Manteau noir

Cet objet est en partie élaboré par les étudiants de l'Académie Noire. Tout d'abord, l'étudiant doit, grâce à des rituels secrets, confectionner personnellement un manteau à partir de la peau d'une créature vivante d'une taille appropriée. Quand tout est prêt, l'étudiant nécromancien demande à être admis à l'école. Si tout se passe bien pour lui, la directrice de l'école confère au vêtement la bénédiction permanente d'Acérérak. Le manteau se transforme alors et semble absorber la lumière.

Le manteau terminé est partiellement animé et, en combat, il se déplace pour offrir la meilleure protection à son porteur contre les attaques ennemies. Il permet de bénéficier d'une Classe d'Armure de 7. La manière dont ce manteau bouge peut troubler les adversaires mais le porteur n'est absolument pas affecté et peut se mouvoir et lancer des sorts normalement. Un manteau noir ne peut être repoussé. Seuls des êtres maléfiques envisageraient d'utiliser un tel objet.

Valeur en PX : 1 500 **Valeur en PO :** 9 000



Annexe 2 : Nouveaux Objets Magiques

Masque de la sentinelle

Ce masque de cuir noir s'attache avec une boucle derrière la tête. Il ne couvre que la partie supérieure du visage. Un des trous pour les yeux est dégagé tandis que l'autre est obstrué par une sphère de cristal violet.

Cette sphère, située du côté gauche, est semblable à une *gemme de vision*. Le porteur du masque peut détecter tout ce qui est caché, les illusions, les choses invisibles, astrales, éthérées ou hors phase sur 100 mètres, trois par jour, pendant 10 minutes à chaque utilisation. De plus, la gemme permet de voir dans les ténèbres, la brume, la poussière ou l'eau jusqu'à 60 mètres, quatre fois par jour, pendant 10 minutes à chaque utilisation. Enfin, la gemme peut être utilisée comme un *anneau aux rayon X*, trois fois par jour, pendant 10 minutes à chaque utilisation.

Les anciens Moilians ont beaucoup dépensé pour créer le *masque de la sentinelle* afin que leurs trésors soient bien gardés.

Valeur en PX : 4 000 **Valeur en PO :** 40 000

Masque du Dévoreur

Cet objet de couleur verte contient de puissants enchantements, mais peut s'avérer très dangereux pour tout utilisateur autre qu'Acérérak. Il en émane une puissante aura de magie chaotique, mauvaise pour ceux qui ont la possibilité de détecter ce genre de chose. Le masque a la forme du symbole d'Acérérak, le Signe du Dévoreur. Il semble fait d'un cuir semi-rigide et est équipé de deux lanières de cuir qui permettent de le fixer sur le visage d'une créature de taille humaine. Le porteur peut voir normalement au travers des fentes faites pour les yeux, par contre la bouche du masque s'ouvre sur des ténèbres insondables.

Le *masque du Dévoreur* est un tanar'ri transformé de manière permanente sous la forme de ce masque. Tous ceux qui le portent ressentent une chaleur et des pulsations subtiles indiquant qu'il s'agit d'une créature vivante. Malheureusement, une fois placé, il ne peut être retiré que par un *souhait* ; il s'est fondu à la chair de son porteur. Ce dernier ne peut désormais parler ou se nourrir que par la bouche du masque. Si un *souhait* est utilisé pour ôter cet objet, celui-ci tombe ne laissant derrière lui qu'un visage lisse sans traits à l'exception de deux yeux et de deux petites narines : le visage du porteur a été complètement gommé par le masque. Sa bouche, ses dents et sa langue et tout ce qui s'y rapporte (parler, manger, etc.) ont été effacés. Il faut un autre *souhait* pour recréer le visage complet.

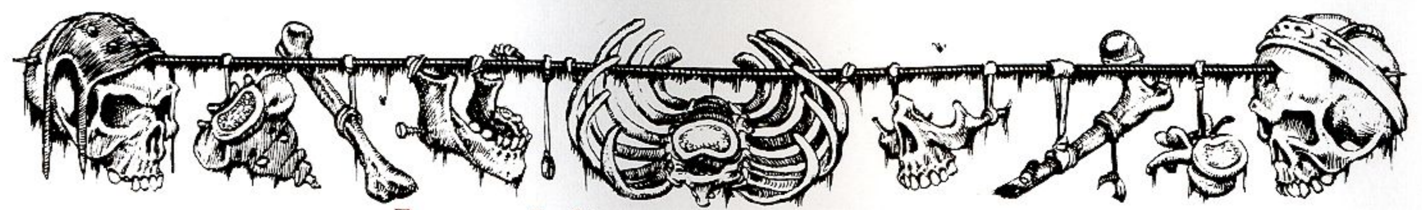
Les pouvoirs du masque sont, en grande partie, contrôlés par le porteur. Cependant, il réserve quelques petites surprises comme on peut s'y attendre avec un objet chaotique. Chaque fois que son possesseur dort, il y a 20 % de chances pour qu'il se mette à rire comme un maniaque et à cracher du gaz sulfureux, à baver copieusement ou à avoir une autre attitude des plus dégoûtantes et ennuyeuses. Le porteur ne s'en rend pas compte et ne se réveille pas. Ses compagnons n'ont pas cette chance et découvriront que le seul moyen de faire cesser ce tourment est de réveiller leur ami.

Le *masque du Dévoreur* confère de nombreux pouvoirs à son porteur (au niveau 20), qui comprennent *détection de l'invisibilité* (toujours actif), *dissipation de la magie* (une fois par jour), *langues* (toujours actif), *suggestion* (trois fois par jour), *télékinésie* (à volonté) et *terreur* (deux fois par jour). Le porteur résiste également au froid, à la chaleur et au gaz, ne subissant que la moitié des dommages provoqués par ces attaques. Il est immunisé contre le poison.

Le pouvoir (ou la malédiction) le plus puissant du masque est sa capacité de *dévorer*. Une fois par jour, le porteur peut tenter de mordre une cible avec le masque (TAC0 7). Avec cette attaque, la bouche s'agrandit jusqu'à atteindre dix fois sa taille normale. Si le porteur réussit son attaque contre une créature de taille humaine ou plus petite, la victime est immédiatement avalée et la bouche du masque reprend sa taille normale avant de se mettre à mâcher. En fait, la créature (et toutes ses affaires) avalée par la bouche est magiquement absorbée dans le masque en 1 round ! 1d10 mémoires ou sorts (ou les deux) de la créature dévorée sont transférés dans l'esprit du porteur en 1 tour. C'est tout ce qui reste de la victime. Il faut noter que la mémoire absorbée par le porteur, s'il n'est pas maléfique, peut lentement le rendre fou. Les sorts acquis de cette manière restent en mémoire jusqu'à ce qu'ils soient utilisés.

Chaque fois que le porteur du masque tente une attaque, il y a 18 % de chances pour que le masque décide d'utiliser son pouvoir de *dévorer* (s'il n'a pas été déjà utilisé ces 24 dernières heures) quelles que soient les intentions de celui qui le porte. Chaque fois que le pouvoir de *dévorer* est utilisé, il y a 2 % de chances cumulatifs pour que le masque s'en prenne à celui qui le porte, s'inversant pour pouvoir le *dévorer*. Dans ce cas, une fois que le porteur a été avalé, le masque tombe au sol, encore en train de mâcher. Son ancien porteur est anéanti et même un *souhait* ne peut le ramener à la vie.

Valeur en PX : Aucune **Valeur en PO :** 25 000



Annexe 2 : Nouveaux Objets Magiques

Pierre de malchance

Cet objet magique ressemble à une *pierre porte-bonheur* (*pierre de chance*) et est donc généralement faite d'agate polie ou d'une autre substance similaire.

Cependant, alors que son possesseur peut penser qu'il bénéficie d'un bonus de +1 (+5% quand cela est applicable) à tous ses jets (de sauvegarde, de manœuvrabilité, de caractéristique, etc.), il subit en fait une pénalité de -1 (-5% quand cela est applicable). Heureusement cette malchance n'affecte pas les jets d'attaque, de dommages ou d'échec des sorts.

Valeur en PX : Aucune **Valeur en PO :** 1000

Roue du Destin d'Acérérak

La roue du destin est dotée, sur son pourtour, de six creux équidistants qui portent chacun un chiffre (allant de 1 à 6) ; l'objet est convexe. Quand un personnage se tenant à moins de 3 mètres de la roulette magique indique un chiffre entre 1 et 6, le roue du destin se met en marche. Elle s'illumine et se met à tourner. Une petite bille apparaît et rebondit sur la surface de la roulette qui ralentit lentement. Quand elle s'immobilise, la bille tombe dans l'un des trous (à déterminer aléatoirement par un jet de 1d6). Si elle tombe dans le creux portant le numéro indiqué par le personnage, sa caractéristique pré-requise est augmentée jusqu'à 21 (s'il a plusieurs caractéristiques pré-requises, il faut déterminer aléatoirement celle qui sera augmentée). Si la bille tombe dans un autre creux, le personnage subit l'effet associé au numéro du trou dans lequel la bille est tombée :

1 Le personnage perd 10 points de vie définitivement.
2 La caractéristique pré-requise du personnage est réduite de 2 points.
3 Le personnage vieillit de 30 ans.
4 Le personnage perd 1/4 de ses niveaux (arrondir à l'entier inférieur).
5 Les yeux, les oreilles et les mains du personnage sont effacés.
6 Le personnage est damné ; son âme est transférée dans le Phylactère des âmes d'Acérérak (voir **p. 137**).

Quiconque arrête la roulette prématurément subit l'effet 6 et le jeu est considéré comme nul pour le personnage ayant déclenché la roulette. Les effets négatifs d'un résultat ne peuvent être annulés que par un *souhait*. La roue ne peut être tournée qu'une fois par individu. Il faut noter qu'un personnage qui joue et qui possède une *pierre de chance* peut modifier le résultat final d'un cran en plus ou en moins. Si un individu a une *pierre de malchance,* il faut lancer 2d6 et choisir le résultat le plus désastreux.

Valeur en PX : Aucune **Valeur en PO :** 10000

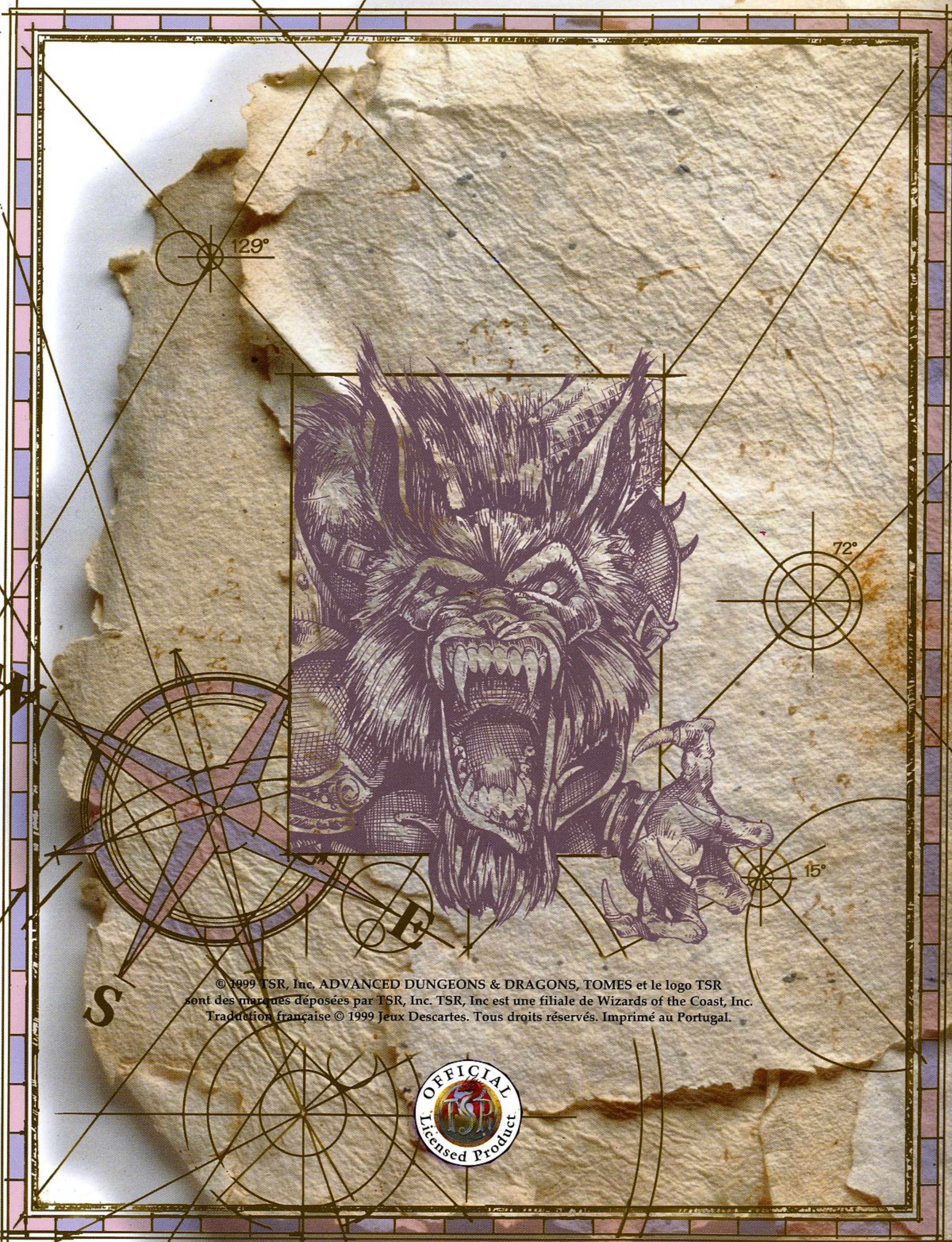
Suaire spirituel

Il n'existe que quelques manteaux de ce type. Ils ressemblent à des vêtements de très bonne coupe faits d'un tissu couleur de nuit. Ils possèdent l'essence d'âmes-en-peine.

Le porteur est immunisé contre le pouvoir d'absorption de la vie de l'âme-en-peine emprisonnée dans le vêtement grâce à un tissu magiquement isolé (cela protège aussi des pouvoirs de drainage des autres morts-vivants). Sur une simple commande, le *suaire spirituel* peut recouvrir son porteur pour qu'il n'apparaisse que très vaguement et soit plongé dans l'ombre. Cela donne au porteur une Classe d'Armure 4 et le rend invulnérable aux armes non magiques et qui ne sont pas en argent. Au corps à corps, le porteur peut ordonner au suaire d'attaquer ses adversaires indépendamment. Dans ce cas, le manteau, s'anime et attaque comme une âme-en-peine normale [VD non ; DV 5+3 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (froid) + absorption (1 niveau)].

Il y a 75% de chances pour qu'une attaque réussie contre un individu vêtu d'un *suaire spirituel* affecte le porteur et 25% de chances pour qu'elle soit absorbée par le suaire. Si ce dernier subit plus de 43 points de dommages pendant la même journée, l'essence de l'âme-en-peine est détruite. Le manteau perd tous ses pouvoirs et redevient normal. Des adversaires qui se rendent compte de la véritable nature du suaire peuvent tenter de le repousser comme une créature spéciale. Un manteau repoussé redevient normal et ne fonctionnera plus avant une journée complète. Seuls des êtres maléfiques songeraient à utiliser un tel objet.

Valeur en PX : 4000 **Valeur en PO :** 30000


129°
72°
15°
E
S
OFFICIAL
TSR
Licensed Product

S1

SPECIAL MODULE

Advanced Dungeons & Dragons

par Gary Gygax

LA TOMBE DES HORREURS

Ce module a été utilisé pour la première fois au tournoi officiel de Donjons & Dragons à Origins I. L'auteur souhaite remercier M. Alan Lucien qui a été assez aimable pour lui soumettre les idées de ce donjon. Cette version a été modifiée pour qu'elle soit conforme aux règles d'ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS. Vous y trouverez des informations sur le contexte pour les joueurs, ce qui inclut la Légende de la Tombe – comme cela est le cas pour tous les MODULES DE DONJON DE TSR, l'endroit concerné est situé sur la Carte du Monde de Greyhawk (incluse dans le MONDE DE GREYHAWK de TSR) – des notes pour le MJ, la carte du donjon, les caractéristiques de personnages pour un certain nombre de participants et plus de deux douzaines d'illustrations spéciales pour que vos joueurs prennent le plus de plaisir possible à cette aventure. Chaque illustration correspond à une scène ou à une rencontre dans la Tombe. Si vous appréciez ce module, essayez les autres produits uniques de la gamme TSR !

U.S., CANADA, ASIE PACIFIQUE, & AMÉRIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
(00) 1-206-624-0933



EUROPE
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgique
(00) 32-14-44-30-44

Visitez notre site web : **www.tsr.com**

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : **www.descartes-editeur.com**

ISBN 2-7408-0211-0



Advanced Dungeons & Dragons

par Gary Gygax

LA TOMBE DES HORREURS

Ce module a été utilisé pour la première fois au tournoi officiel de Donjons & Dragons à Origins I. L'auteur souhaite remercier M. Alan Lucien qui a été assez aimable pour lui soumettre les idées de ce donjon. Cette version a été modifiée pour qu'elle soit conforme aux règles d'ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS. Vous y trouverez des informations sur le contexte pour les joueurs, ce qui inclut la Légende de la Tombe – comme cela est le cas pour tous les MODULES DE DONJON DE TSR, l'endroit concerné est situé sur la Carte du Monde de Greyhawk (incluse dans le MONDE DE GREYHAWK de TSR) – des notes pour le MJ, la carte du donjon, les caractéristiques de personnages pour un certain nombre de participants et plus de deux douzaines d'illustrations spéciales pour que vos joueurs prennent le plus de plaisir possible à cette aventure. Chaque illustration correspond à une scène ou à une rencontre dans la Tombe. Si vous appréciez ce module, essayez les autres produits uniques de la gamme TSR !

Dépôt légal Octobre 1999 - ISBN : 2-7408-0211-0 F 1162

U.S., CANADA, ASIE
PACIFIQUE, & AMERIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
(00) 1-206-624-0933



EUROPE
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgique
(00) 32-14-44-30-44

Visitez notre site web : **www.tsr.com**

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : **www.descartes-editeur.com**

ISBN 2-7408-0211-0

LA LÉGENDE DE LA TOMBE

La légende de la tombe est une vieille histoire composée de nombreux chapitres dont certains ont pu être perdus et d'autres sembler obscurs. Les personnages essayant de glaner quelques informations en consultant des sages ou grâce au sort **connaissance des légendes** auront tout de même du mal à obtenir tout ce qu'ils souhaitent, car les rares données existantes sont souvent minimes et d'ordre mystique.

Ces fragments d'informations peuvent servir d'indices et les aventuriers en feront ce que bon leur semblera : d'anciens sites funéraires; d'anciennes tombes; des rois sorciers; des épreuves sans pareilles (mort certaine), des mangeurs d'âmes, un trésor, immense... D'autres éléments de la légende peuvent être fournis par le MJ en se basant sur la description suivante :

La Tombe des Horreurs : Quelque part sous une colline perdue et solitaire d'aspect sinistre se trouve une crypte-labyrinthe. Elle est pleine de terribles pièges et de moult créatures étranges et féroces pour tuer les imprudents. Elle renferme des trésors aussi bien précieux que magiques mais, en plus, des gardiens mentionnés plus haut, on raconte qu'une demiliche hanterait encore sa dernière demeure. (Sachez que les histoires prétendent que cet être est doté d'une puissance qui le rend presque imbattable!) D'après les récits, il est peu vraisemblable que des aventuriers réussissent à trouver la chambre où repose la demiliche Acérérak car les couloirs et les salles de la Tombe sont pleins de terribles pièges, de gaz empoisonnés et de protections magiques. De plus, la demiliche a si bien caché sa tanière que même ceux qui éviteraient les fosses ont peu de chances de localiser leur véritable objectif. Seul un groupe important et bien préparé, composé des plus braves et des plus puissants, peut envisager cette expédition et, même s'il trouve la Tombe, il doit s'attendre à échouer. Toute expédition doit réunir des personnages de haut niveau et de classes variées. Ils doivent disposer de protections et d'armes magiques mais aussi s'équiper des objets les plus divers.

Emplacement possible de la Tombe :

1) La plus haute des collines des Plaines de luz
2) Une île (non répertoriée) du Nyr Dyv
3) Dans le Désert Ardent
4) À la frontière ouest du Duché de Geoff
5) Quelque part dans le Grand Marais au sud de la Solandie
6) Sur une île au-delà du royaume des Barons des Mers

NOTES POUR LE MAÎTRE DE JEU

Comme les joueurs astucieux pourront le deviner en lisant la légende de la Tombe, ce donjon contient plus de pièges que de monstres. C'EST UN MODULE OÙ IL FAUT RÉFLÉCHIR ET SI VOS PJ NE SONT QUE DES BRUTES SANGUINAIRES, ILS RISQUENT D'ÊTRE DÉÇUS! Dans ce cas, évitez de vous étendre sur le sujet plutôt que de leur dire qu'il n'y a que quelques monstres. Un minimum de réflexion est bon pour tous les joueurs, comme ils le découvriront en jouant ce module puisque cela leur permettra d'améliorer nettement les compétences de leur PJ. Si vous les soumettez régulièrement à des problèmes qu'ils doivent résoudre avec leur tête plutôt qu'avec les muscles de leurs PJ, vos joueurs vont apprécier ce scénario.

L'exploration de la Tombe demandera beaucoup de temps, attendez-vous donc à y consacrer plusieurs parties. À la fin d'une séance, on considère que les membres de l'expédition se reposent jusqu'à ce que la partie reprenne. Si le nombre de jours séparant deux parties est à l'échelle du jeu, le nombre de jours de repos permet aux aventuriers de récupérer des points de vie. Comme il n'y a aucun monstre errant dans la Tombe, les PJ peuvent dresser un campement près de l'entrée sans craindre de mauvaises rencontres. Mais, si vous choisissez cette option, ne le dites pas à vos joueurs.

Une lecture détaillée du scénario pour vous familiariser avec son contenu est très recommandée avant de commencer l'aventure. Quand les PJ arriveront dans un endroit numéroté, vous saurez s'il y a une ou plusieurs illustrations qui s'y rapportent. Lisez à voix haute toutes les informations appropriées, mais ne révélez rien que les joueurs ne puissent découvrir et évitez autant que possible toute expression du visage ou intonation de la voix susceptible de les aider ou de les égarer. Le véritable plaisir de ce module est de réussir à se débrouiller et les joueurs qui y parviendront, même à moitié, apprécieront votre gestion correcte de la situation et, ainsi, que vous leur permettiez d'être entièrement responsables du destin des PJ.

Les informations permettant d'introduire ce scénario varieront selon qu'il sera intégré à votre propre campagne sur le MONDE DE GREYHAWK ou que vous le jouerez indépendamment. Pour cette aventure, on considère que l'expédition est déjà arrivée au site de la TOMBE DES HORREURS. En tant que MJ, vous êtes libre de préparer votre propre introduction et, s'il s'agit d'un épisode d'une campagne, les aventuriers n'obtiennent les informations concernant la **légende de la tombe** que s'ils consultent un sage, utilisent un sort de connaissance des légendes, les découvrent dans un vieux grimoire, etc. Il leur faudra aussi dénicher son emplacement et s'y rendre. (Quand ce module a été joué à Origin I, les MJ ont été informés que la colline se trouvait dans le Grand Marais et que le groupe y était arrivé en barque.)

Introduction : Les PJ sont parvenus au site hanté par la demiliche. Devant eux, se dresse une petite colline aplatie au sommet, d'environ 200 mètres de large et de 300 mètres de long. Sur les flancs abrupts et le sommet pelé de cette butte de 20 mètres de haut, ne poussent que des ronces et des mauvaises herbes. Des rochers sombres sont disposés au sommet et, si on les observe à une altitude d'au moins 60 mètres, on remarque qu'ils forment une sorte de crâne humain. Les rochers dessinent les orbites, la cavité nasale et les dents d'un crâne grimaçant. Si l'on fouille toute la zone, on



remarque, au milieu du versant nord, qu'une partie de la paroi s'est effondrée, formant un tas de gravats et de sable d'environ 6 mètres de haut. (C'est la zone large de 34 carreaux qui forme l'axe est-ouest de la carte du donjon.) Une corniche de pierre surplombe cette partie de la paroi. Les buissons et la végétation dense empêchent de voir de loin.

Il faut 1 tour complet pour fouiller sur la colline une surface de 3 mètres carrés. La fouille doit être effectuée avec une perche de 3 mètres ou une longue lance. Il faut réussir à écrouler suffisamment de débris pour dévoiler une entrée (il est donc plus facile d'y parvenir en se trouvant au-dessus). Une fois qu'une des entrées est découverte, il faut 1 heure à 6 personnages travaillant en équipe de 3 pour dégager le passage. Il est cependant possible à 3 personnages d'ouvrir un petit passage en 1 tour. Les PJ peuvent commencer à sonder la colline où ils veulent, c'est aux joueurs de décider. Le meilleur moyen de gérer la situation est de leur demander **où** ils cherchent, **comment** ils s'y prennent et avec **quoi**. Souvenez-vous que sonder avec des instruments trop courts (dagues, épées, etc.) ne donne rien.

Dès qu'une entrée est dégagée et que les PJ y entrent, référez-vous aux descriptions.

Note : les personnages qui entrent dans l'espace astral ou éthéré ont 1 chance sur 6, chaque round, d'attirer un démon type I-VI.

LA TOMBE

1. FAUSSE ENTRÉE : Le couloir, grossièrement travaillé, est creusé dans la pierre. Il est sombre et plein de toiles d'araignées. Le plafond, à 6 mètres de haut, est masqué par ces toiles, aussi on ne peut, sans observation attentive, se rendre compte qu'il est composé de pierres très mal ajustées entre elles. La lumière du jour est suffisante pour révéler une porte de bois à double battant, au fond du tunnel. Si on sonde le plafond ou si les portes sont ouvertes, la voûte du tunnel s'effondre, infligeant 5d10 points de dommages à tous ceux qui s'y trouvent, sans jet de sauvegarde. On peut tirer les portes vers soi grâce à des anneaux de fer. Les toiles d'araignées doivent être brûlées pour pouvoir inspecter le plafond du tunnel. CETTE SALLE EST ILLUSTRÉE PAR LE DESSIN #1.

2. FAUSSE ENTRÉE : C'est un autre tunnel grossièrement travaillé et creusé dans la pierre mais le plafond n'est situé qu'à 3 mètres. La lumière du jour permet aux aventuriers de discerner, au fond, ce qui ressemble à deux portes distinctes. À 15 mètres dans le tunnel, le sol pavé bouge légèrement sous leurs pas. Ils entendent un grondement venant de derrière (ou de côté, pour ceux qui se trouvent à 9 mètres à l'intérieur du couloir). **Commencez alors à compter lentement jusqu'à 10** (environ une seconde et demie par chiffre) et, si vous arrivez à 10 avant que les joueurs aient réagi comme cela est indiqué ci-dessous, un énorme bloc de pierre de 3 mètres d'épaisseur scelle complètement le passage. Ce bloc ne peut être ni déplacé ni repoussé dans son emplacement. Les personnages pris au piège ne peuvent fuir **qu'avec** les sorts suivants : **désintégration, porte de phase, transmutation de la pierre en chair** (si un volume suffisant du bloc peut être transformé), **transmutation de la pierre en boue, souhait.** Les joueurs signalant que leur personnage se met à courir peuvent couvrir une distance de 30 centimètres par point de déplacement de leur personnage (1 mètre tous les 3 points), et ce, à chaque numéro compté. Ainsi, un individu se déplaçant à 6 peut couvrir 2 mètres par chiffre. Notez de telles actions et, à 10, calculez la position de chacun. Le bloc se déplace lentement ; à 1, juste une petite partie dépasse du mur ; à 2, il a progressé de 60 centimètres dans le couloir ; à 3 de 1,30 mètre, à 4 de 2 mètres, à 5 de 3 mètres, à 6 de 3,60 mètres, à 7 de 4,30 mètres, à 8 de 5,30 mètres, à 9 de 6 mètres et, à 10, il ferme le passage en broyant tout ce qui se trouve entre lui et le mur. Exception : une barre de fer stoppe la progression du bloc si elle est placée au sol pour le caler. Si elle est positionnée à un autre endroit, elle plie mais, dans ce cas, comptez jusqu'à 11. Les portes au fond du couloir sont fausses. CETTE SALLE EST ILLUSTRÉE PAR LE DESSIN #2.

3. ENTRÉE DE LA TOMBE DES HORREURS : Même le peu de lumière du jour filtrant par une petite anfractuosité ou une torche permet de voir qu'il s'agit d'un tunnel très particulier. Les murs sont couverts de peintures brillantes qui n'ont pas été ternies par les années. **Montrez aux joueurs l'illustration #3.** Le sol du couloir est une mosaïque de pierres colorées. On y aperçoit distinctement une allée de carreaux rouges d'environ 60 centimètres de large (la piste serpente vers le fond du couloir au sud. Consultez les notes concernant les fosses, à la fin du paragraphe.) On ne distingue aucune jointure de pierre sur les murs ou au plafond situé à 6 mètres, la totalité de l'ouvrage ayant été recouvert d'un plâtre sur lequel ont été peintes des scènes représentant des champs, un taillis avec plusieurs loups à l'arrière plan, des esclaves (humains, orques, elfes et d'étranges créatures mi-humaines mi-animales - des hommes-cochons, des hommes-singes et des hommes-chiens) accomplissant diverses besognes. Certaines fresques dépeignent les salles d'un quelconque bâtiment – une bibliothèque contenant de nombreux livres et parchemins, une salle de torture, une salle de travail d'un magicien (voir **4. FRESQUE DE LA SALLE DE TRAVAIL DU MAGE** pour plus de détails sur ce dessin). Sur les murs sont représentées toutes sortes de choses comme des chaises, des fenêtres, des boîtes, des balles, des portes, des coffres, des oiseaux, des chauves-souris, des araignées, etc.

   Toutes les fosses de la tombe (sauf indication contraire) sont profondes de 3 mètres et sont dissimulées par une trappe à contrepoids qui s'ouvre dès que quelqu'un marche dessus. Appuyer dessus avec force, à l'aide d'un bâton ou d'une perche, permet de la découvrir 4 fois sur 6 (1-4 sur 1d6). Ceux qui marchent sur une trappe ont 100 % de chances de tomber –1 % par point de Dextérité jusqu'à 12 et –2 % par point de Dextérité audessus de 12. Ainsi avec une Dextérité de 13, le personnage a 14 % de chances de ne pas tomber, 16 % de chances avec une Dextérité de 14, 18 % avec une Dextérité de 15, 20 % avec une Dextérité de 16, 22 % avec une Dextérité de 17 et 24 % avec une Dextérité de 18. Au fond de chaque fosse sont fixées 5 piques de fer recouvertes de poison. Lancez 1d6 pour déterminer combien de piques touchent la victime ; sur un résultat de 1, 2 ou 3, le personnage est touché par un nombre correspondant ; sur un résultat de 4-6, AUCUNE NE L'A TOUCHÉ. Chaque pique inflige 1d6 points de dommages et la

victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison, pour chaque blessure reçue, ou mourir.

A. C'est la chambre de torture. Sur le mur cachant le passage secret, est peinte une porte de fer derrière laquelle est emprisonnée une horrible créature (ses pattes griffues et couvertes d'écailles sont refermées sur les barreaux du judas) que l'on peut libérer pour tourmenter les prisonniers. En retirant le plâtre et les lattes derrière, on dévoile une petite porte qui s'ouvre vers l'intérieur.

B. Un personnage qui observe avec attention la trame de la mosaïque au sol, de l'entrée jusqu'à ce point, va être récompensé. Il se rendra compte soudain qu'il y a un message formé par des runes que l'on remarque à peine. Ce message dit : "ACÉRÉRAK VOUS FÉLICITE POUR VOTRE DON D'OBSERVATION. FAITES DE CE QUI SUIT CE QUE VOUS VOUDREZ CAR, DE TOUTE MANIÈRE, À LA FIN VOUS SEREZ MIEN !

Revenez au tortionnaire ou franchissez l'arche,
Et vous découvrirez le second grand couloir.
Évitez le vert si vous le pouvez, mais la nuit est une bonne couleur
Pour ceux de grande valeur.
Si les ombres rouges représentent le sang, le sage
N'a besoin d'autre sacrifice qu'un morceau
De métal magique- vous êtes sur la bonne voie.

Sur votre chemin deux fosses vous conduiront
Vers une chute imprévue, faites donc attention au mur.
De tous les indices, ceux-ci sont les plus importants,
Prenez garde aux mains qui tremblent et à ce qui mutile.
Si vous trouvez le faux, vous trouvez le vrai
Et dans la salle des colonnes vous arriverez,
Et là se trouve un trône qui est la clef
Tout en étant une énigme.

Les hommes de fer au sinistre visage font plus que
Croiser le regard des observateurs.
Vous avez tourné et tourné encore pour enfin trouver ma tombe
Et maintenant votre âme va mourir.

4. **FRESQUE DE LA SALLE DE TRAVAIL DU MAGE** : La partie la plus frappante de cette fresque est véritablement impressionnante ! On a peint deux êtres humanoïdes à tête de chacal (**montrez aux joueurs l'illustration #4** dès que les PJ examinent ce secteur) en donnant l'impression qu'ils tiennent dans leurs mains un vrai coffre de bronze. En examinant attentivement la boîte, on pourra remarquer, au-dessous, une charnière qui permet d'abaisser le couvercle grâce à un bouton sur le dessus. On peut facilement découvrir que le bouton est piégé avec une petite épingle empoisonnée. Il suffit de l'actionner avec le pommeau d'une dague pour éviter tout problème. Cependant, quand la boîte s'ouvre, elle semble totalement vide mais, si un personnage fouille à l'intérieur, il trouve une baguette enfoncée au fond. C'est une manette qui permet d'ouvrir la trappe ombrée indiquée sur le plan, qui dissimule une fosse de 10 mètres de profondeur (garnie de piques empoisonnées comme tous les autres pièges). Ceux qui y tombent subissent 3d6 points de dommages, sans compter ceux dus aux piques. **Note** : cette trappe est épaisse de 1 mètre et ne peut être détectée en sondant le sol ou par la magie. Un sort de **vision véritable** révèle un petit rectangle où se trouve le déclencheur en pierre mais il ne permet pas de découvrir ce qu'il fait. Une fois déclenchée, la trappe reste ouverte.

5. **L'ARCHE DE BRUME** : Une branche de la piste au sol mène directement **au travers** de cette arche. Si un personnage se tient à moins de 30 centimètres de cette arche de 2,30 m de haut, la pierre du bas, à gauche, brille d'une lumière jaune, celle de droite d'une lumière orange et la pierre principale, au sommet, d'une lumière bleue. **Montrez alors aux joueurs l'illustration #5.** L'entrée de l'arche est voilée par une brume que rien ne peut dissiper et aucune magie ne permet de voir au-delà sauf si on appuie sur les pierres brillantes dans le bon ordre : JAUNE, BLEU, ORANGE. Dans ce cas, la brume disparaît et révèle un passage vers l'est. Si un personnage franchit l'arche alors qu'il y a encore de la brume, il est téléporté dans la pièce 7 (voir ci-dessous.) Si un PJ la franchit après avoir appuyé sur les pierres dans le bon ordre et en restant SUR la piste, il est téléporté en 11. Si un personnage passe sans suivre la piste, il se retrouve en 3.

6. **LE VISAGE DU GRAND DÉMON VERT** : L'autre branche de la piste mène au bout du couloir, vers ce qui ressemble à un visage de démon en mosaïque. **Montrez aux joueurs l'illustration #6.** La bouche du démon est grande ouverte et donne sur des ténèbres absolues. Si on effectue des détections, l'ensemble irradie la **magie** et le **mal**. La bouche est analogue à une **sphère d'annihilation** (fixée) mais d'un diamètre de 1 mètre. Une taille suffisamment grande pour permettre à ceux qui voudraient sauter au travers de le faire et d'être à jamais anéantis.

7. **LA PRISON OUBLIÉE** : Il ne semble y avoir aucune issue pour sortir de ce cube, même en utilisant des moyens de détection magiques. Il y a 3 leviers de fer (d'environ 30 centimètres de long) sur le mur sud. Ils peuvent être déplacés verticalement ou horizontalement, un par un ou en combinaison. Seul le fait de pousser **simultanément** les 3 leviers vers le haut ou vers le bas déclenche quelque chose. Si on les lève, une petite trappe secrète s'ouvre au centre du plafond (à 3 mètres au-dessus). Si on les abaisse, tout le sol se dérobe et précipite ceux qui se trouvent dans le cube dans une fosse de 30 mètres de profondeur, sans issue. La chute inflige 10 à 100 (10d10) points de dommages. Le sol se referme au bout de 1 tour, emprisonnant ceux qui s'y trouvent jusqu'à ce que quelqu'un d'autre déclenche le piège.

Le passage au plafond est très étroit (30 centimètres de côté). À l'endroit où il tourne vers l'est, il y a un bouton au plafond qui ne peut être détecté que par magie ou par un personnage qui pense à chercher une porte secrète à cet endroit en donnant des coups secs. Le petit tunnel finit par conduire à une porte magique qu'on ne peut franchir que dans un sens et qui donne au fond de la trappe indiquée et les PJ sont de retour dans le couloir de départ...

8. **LA TANIÈRE DE LA GARGOUILLE** : Ouvrir n'importe laquelle des portes conduisant à cette pièce libère une gargouille à quatre bras d'un sort de **stase temporelle.**

Montrez aux joueurs l'illustration #8. Cette énorme monstruosité (pv 64; Force 19) attaque 6 fois par round, comme une créature de 12 Dés de Vie, et inflige les dommages suivants : 2-8 x 4/3-12/1-6 et si deux griffes (2-8 x 4) touchent, 7 points de dommages supplémentaires. Autour de son cou est attaché un collier incrusté de grosses gemmes (dix quartz bleus de 100 po chacun). Dans une doublure secrète du collier, il y a un morceau de parchemin sur lequel est inscrit un message en runes magiques. Il faut une **lecture de la magie** pour déchiffrer : "Regardez vers le bas et vers le haut pour l'or, afin d'entendre une histoire qui n'a pas été contée. L'arche est au bout et votre chemin vous pourrez reprendre." Sous les runes est inscrite la lettre "A".

9. COMPLEXE DE PORTES SECRÈTES : Chacun de ces passages doit être ouvert manuellement et le mécanisme est chaque fois différent. De plus, pour chaque round passé entre deux passages secrets, un personnage déterminé au hasard est la cible de projectiles (des carreaux d'arbalète) tirés par des mécanismes cachés dans les murs et le plafond. Il subit 1d6 points de dommages, sauf s'il réussit un jet de sauvegarde contre la magie. Il n'y a aucun moyen d'empêcher ces tirs. En outre, ni les armures ni les sorts ne peuvent protéger les aventuriers. Voici la façon dont les différents passages secrets s'ouvrent :

   A. s'abaisse
   B. pivote sur un axe central
   C. pivote horizontalement en le tirant par le bas
   D. glisse vers le haut
   E. deux panneaux à tirer vers soi
   F. glisse vers la gauche
   G. appuyer sur 7 boutons pour ouvrir. Les boutons 1 et 7 font basculer la porte vers l'intérieur, ce qui provoque 3-18 points de dommages.

10. GRAND HALL DES SPHÈRES : Ce secteur est semblable au couloir 3. Le sol est carrelé et les murs et le plafond sont couverts de peintures représentant des sortes d'animaux, des symboles et des glyphes étranges (qui ne veulent absolument rien dire), des humains et des humanoïdes qui tiennent des sphères de différentes couleurs. Ces sphères n'ont, bien entendu, que deux dimensions. Vous trouverez ci-dessous leur signification et la manière dont elles sont agencées. Dès que les PJ arrivent dans cette pièce, **montrez aux joueurs** l'illustration #10.. En allant du nord au sud, les couleurs des sphères représentées sont les suivantes :

Mur Ouest	**Mur Est**
OR haut au-dessus de la tête*	BLEU PÂLE à hauteur d'épaules
(fausse porte)	ARGENT aux pieds
ORANGE à hauteur de ceinture	(porte secrète à sens unique**)
(fausse porte)	VERT haut au-dessus de la tête
POURPRE aux pieds	JAUNE à hauteur d'épaules
BRONZE à hauteur de ceinture	ROSE haut au-dessus de la tête
GRISE à hauteur d'épaules	NOIR aux pieds***
(aucune)	VIOLET PÂLE à hauteur d'épaules
BLEU CLAIR aux pieds	(aucune)
BLANCHE haut au-dessus de la tête	ROUGE à hauteur de ceinture****
TURQUOISE à hauteur d'épaules	CHAMOIS aux pieds
ÉCARLATE à hauteur de ceinture	(aucune)
VERT PÂLE aux pieds	INDIGO haut au-dessus de la tête

* une illusion dissimulant un petit tunnel menant vers 11.
** cette porte peut être ouverte grâce à un sort de **déblocage**, de **désintégration, de transmutation de la pierre en boue** ou de **transmutation de la pierre en chair.**
*** une illusion dissimulant le tunnel menant vers 14.
**** une illusion dissimulant le tunnel vers 13.

A. **Arche magique :** Quand le groupe examine cette arche, **montrez aux joueurs l'illustration #5.** Dès que quelqu'un s'approche à moins de 1 mètre de l'arche, les pierres se mettent à briller dans les couleurs suivantes : OLIVE pour celle en bas à gauche, BRUN ROUX pour celle au sommet, CITRON pour celle en bas à droite. Quelles que soient les pierres sur lesquelles on appuie et quel que soit l'ordre, l'arche reste voilée de brume impénétrable. Toute matière vivante qui la franchit est téléportée en 3, tandis que la matière non-vivante est simultanément téléportée en 33. Les personnages qui la franchissent se retrouvent entièrement nus dans le couloir de départ, tandis que leurs affaires réapparaissent dans la crypte de la demiliche. (C'est cruel mais particulièrement distrayant pour le MJ...)

11. LA STATUE À TROIS BRAS : **Montrez aux joueurs l'illustration #11.** Quand les PJ arrivent dans cette petite salle, ils remarquent immédiatement la statue abîmée d'une gargouille à quatre bras. Son quatrième bras est cassé et gît sur le sol à côté d'elle. Il est impossible de le remettre en place quoi que tentent les PJ. Si l'on observe de près les mains ouvertes de la sculpture, on remarque dans chacune des paumes un petit creux dans lequel une grosse gemme peut être incrustée (un quartz bleu de 100 po convient parfaitement). La paume du bras cassé n'a pas de creux. Si 3 grosses gemmes, de n'importe quelle sorte, sont placées dans les mains, les doigts se referment pour les broyer avant de déverser sur le sol ce qu'il en reste. Les mains reprennent leur position initiale juste après. Si on répète l'opération deux fois de plus et donc que 9 gemmes sont broyées, il suffit de placer une dixième gemme (ou plus) dans l'une des paumes pour déclencher un sort de **bouche magique** qui livre le message suivant :

"VOTRE SACRIFICE N'A PAS ÉTÉ VAIN ! REGARDEZ LE QUATRIÈME POUR DÉCOUVRIR VOTRE RÉCOMPENSE."

Alors que cette phrase est prononcée, une **gemme de vision invisible** apparaît dans la paume du bras cassé de la statue. Il faut la trouver et la débarrasser d'une substance magique qui la recouvre pour la voir et l'utiliser. Remarquez que, si on manipule le bras cassé sans précaution, la gemme tombe et roule dans la pièce. Un sort de **détection de l'invisibilité** ou tout autre moyen de ce genre ne sert à rien, il faut la chercher à tâtons. Une fois nettoyée, la gemme peut être décrite comme un diamant ovale d'environ 2,5 centimètres de diamètre et 0,6 centimètre d'épaisseur, dont deux côtés sont parfaitement plats et polis. Elle ne peut être utilisée que 12 fois avant de se briser.

12. FAUSSES PORTES PIÉGÉES : Tous ces emplacements sont de fausses portes qui, si elles sont ouvertes, déclenchent un piège. (Quand une de ces portes est ouverte, **montrez aux joueurs l'illustration #12).** Une lance jaillit de l'ouverture, menaçant tous ceux qui se trouvent devant. Si besoin, déterminez aléatoirement la cible de cette attaque, qui doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou subir 2-16 (2d8) points de dommages. Si la porte est refermée et réouverte, une autre lance jaillit.

13. SALLE DES TROIS COFFRES : Si les aventuriers pénètrent dans l'étroit tunnel dissimulé par la sphère de couleur rouge, au bout de quelques mètres, ils arrivent à ce qui semble être un cul-de-sac. Mais, après l'avoir examiné, ils trouvent très facilement (1-4 sur 1d6) un passage secret. Dès que le passage est ouvert, le bout du tunnel bascule, précipitant au sol le personnage ayant actionné le mécanisme. Ce dernier chute de 3 mètres et subit 1-6 points de dommages (rien de bien grave mais cela contribue à affaiblir le groupe). **Montrez alors aux joueurs l'illustration #13 (A)**. Les grands coffres sont fixés au sol; le premier est fait d'or, le second d'argent et le troisième de chêne renforcé par des bandes de bronze. Chaque coffre est haut de 1 mètre, large de 1,30 mètre et profond de 0,6 mètre. Voici leur contenu :

Or : (le coffre est en fer plaqué d'or) il renferme 12 serpents aspics (pv 9 chacun; CA 6; attaquent comme des monstres de 3 DV; morsure inflige 1 point de dommages et la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison avec une pénalité de –2 ou mourir) en sortent pour attaquer au round suivant. Ils sont rapides (déplacement à 12) et combattent jusqu'à la mort. **Montrez aux joueurs l'illustration #13 (B).**

Argent : (le coffre est en fer plaqué d'argent) il renferme un anneau (protection +1) dans une petite boîte de cristal transparent (valeur : 1000 po). Quand on soulève cette boîte, 8 fléchettes sont tirées du fond, à la verticale. Un ou deux personnages (maximum de cibles pouvant se trouver dans la ligne de tir) sont touchés par 1-4 projectiles, chacun s'ils se trouvent sur la trajectoire (le fait de se pencher pour retirer le coffret suffit). Chaque fléchette inflige 1-6 points de dommages sans aucun jet de sauvegarde possible. **Montrez aux joueurs l'illustration #13 (C).**

Bois : Quand le couvercle est soulevé, un squelette géant est instantanément téléporté dans le coffre et agit **toujours** en premier. La chose combat avec 2 cimeterres (non magiques). Elle frappe deux fois par round en infligeant 2d6 points de dommage par attaque réussie. Le squelette a 32 pv, CA 2 et combat comme un monstre de 10 DV. Toutes les armes tranchantes ne font subir que 1 point de dommage mais les armes contondantes lui délivrent des dégâts normaux. Le monstre est immunisé contre la magie et ne peut être repoussé. L'eau bénite lui inflige 1-4 points de dommages. **Montrez aux joueurs l'illustration #13 (D).**

14. CHAPELLE DU MAL : En franchissant l'illusion de la sphère noire, les aventuriers remontent un étroit tunnel qui semble se terminer par un cul-de-sac. Quelle que soit la race du personnage, il faut obtenir un 1 sur 1d6 pour trouver le passage secret au bout du boyau. Aucune magie ne permet de le détecter, à l'exception d'une **gemme de vision.** Le passage franchi, les aventuriers découvrent une sorte de temple. Des scènes de la vie quotidienne sont peintes sur les murs, mais les individus représentés sont des cadavres en décomposition, des êtres squelettiques, dévorés par les vers, etc. On y voit également des représentations de différents symboles sacrés de dieux bons. On peut aussi détecter une légère aura de bien. Quel mystère! La demiliche était-elle autrefois d'alignement bon? Une petite allée en mosaïque mène à l'autel. De chaque côté, des rangées de bancs font face à l'autel. Les sièges des bancs peuvent être soulevés. On y trouve 4000 Pa dans chacune des deux dernières rangées, 3000 pe dans chacune des deux rangées suivantes, 2000 po dans chacun des bancs de la troisième rangée. Les deux bancs de la première rangée sont piégés avec du gaz qui remplit la pièce d'un nuage toxique en 2 rounds. Tous ceux qui sont pris dans le nuage perdent 2-8 points de Force pour une durée de 48 heures! Une balustrade de bois sépare la pièce en deux. Au sud de la balustrade, on peut trouver un autel, une estrade à trois marches sur laquelle sont posés une chaise en bois (finement ouvragée et confortablement rembourrée), 2 grands candélabres de cuivre avec 5 bougies blanches chacun et, dans chaque coin, une grande urne blanche. Les deux urnes sont fermées par un bouchon de bois et de cuivre. Un squelette humain vêtu d'une cotte de mailles noire (rouillée et endommagée) montre du doigt la zone B. **Montrez aux joueurs l'illustration #14.**

A. **Autel bleu opalescent** : Une lueur émane de ce bloc fait d'une matière étrange. (Il y a 2 chances sur 6 par round de détecter une très faible aura maléfique). Si de la matière vivante touche l'autel, cela libère un éclair de 12 mètres de long et de 2,50 mètres de large, tout le long de l'allée centrale. L'éclair inflige 40 points de dommages, 20 points si la victime réussit un jet de sauvegarde contre les sorts. Après cet éclair, l'autel prend une coloration bleu rougeâtre et s'il entre en contact avec n'importe quel objet, il explose en infligeant 60 points de dommages à toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres (jet de sauvegarde contre les sorts pour réduire les dommages de moitié).

B. **Arche de brume orange** : Comme cela a déjà été décrit, un squelette gisant au sol montre cette arche du doigt. **Montrez aux joueurs l'illustration #5** et dites-leur qu'aucune des pierres ne brille mais que l'entrée est envahie de brumes orange. Il est impossible de voir au-delà de la brume, même par magie. Le squelette, bien évidemment, est là pour tromper les PJ car tous ceux qui franchissent l'arche pénètrent dans une petite salle de 3 mètres carrés où leur alignement et leur sexe sont inversés par une terrible **malédiction** (bien qu'il soit très difficile de retrouver son sexe et son alignement d'origine, la malédiction, une fois vaincue, ne modifie pas le statut d'un paladin, d'un ranger, etc.) Franchir de nouveau l'arche rend à la victime son alignement d'origine mais elle subit 1d6 points de

Advanced
Dungeons & Dragons

LA TOMBE DES HORREURS

Ce livret d'illustrations est prévu pour être utilisé avec ce module. Il contient 32 illustrations des différents décors de la Tombe et doit être utilisé par les Maîtres de Jeu pour montrer à leurs joueurs certaines vues appropriées au cours de l'aventure. Chaque illustration porte un numéro qui correspond à une salle ou à un endroit de la carte (notez que tous les endroits n'ont pas de dessins et que certains en ont plusieurs). La description correspondante dans l'autre livret indique quand une illustration doit être montrée. L'illustration sur cette page n'a pas de numéro et peut être présentée au début de l'aventure quand les joueurs recherchent l'entrée.

Le Maître de Jeu peut dissimuler avec un doigt le numéro qui apparaît sur chaque dessin pour éviter de donner un indice aux joueurs sur la position des PJ dans la tombe.

U.S., CANADA, ASIE
PACIFIQUE, & AMERIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
(00) 1-206-624-0933



EUROPE
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgique
(00) 32-14-44-30-44

Visitez notre site web : **www.tsr.com**

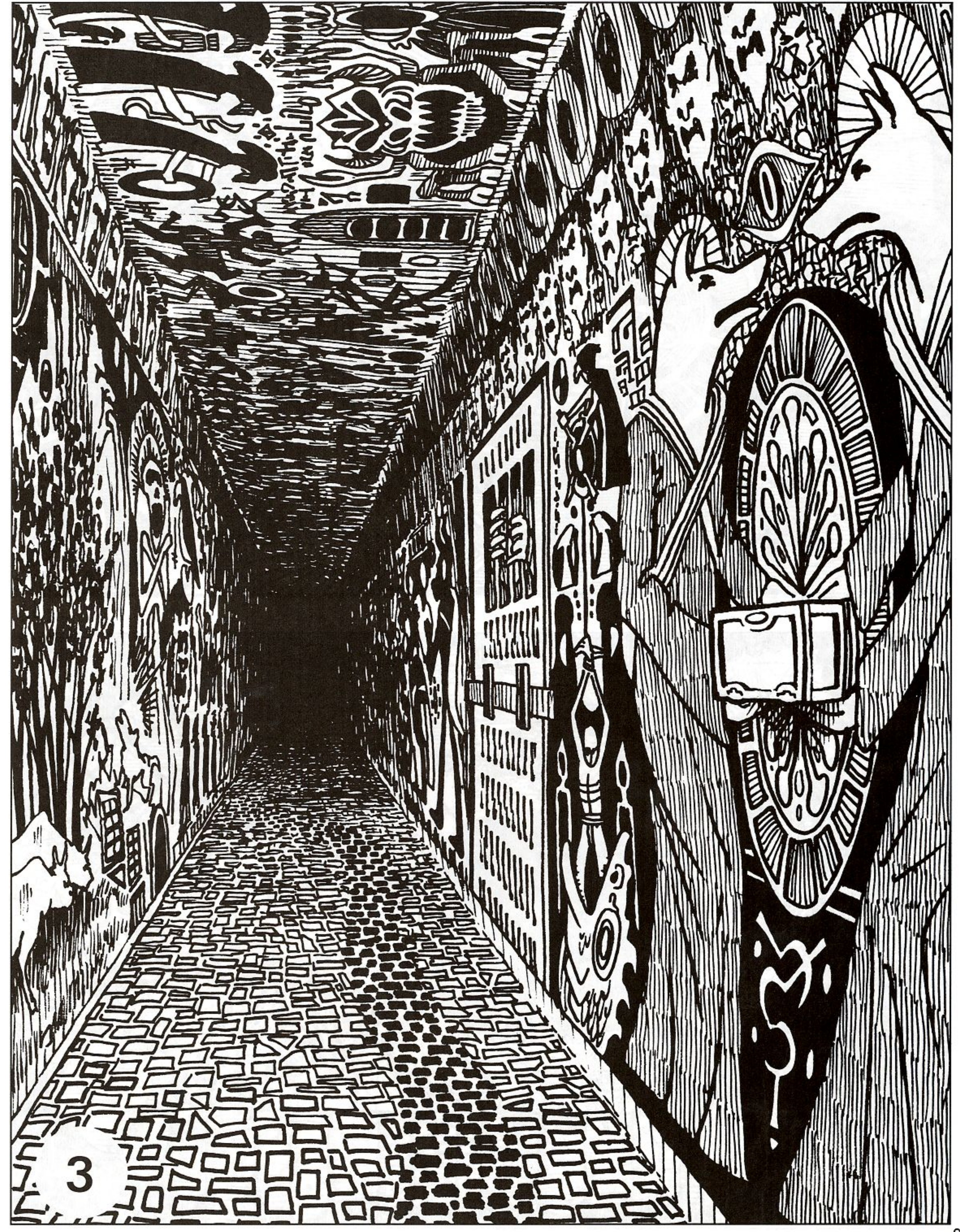
Version française éditée
sous
licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

ISBN 2-7408-0211-0

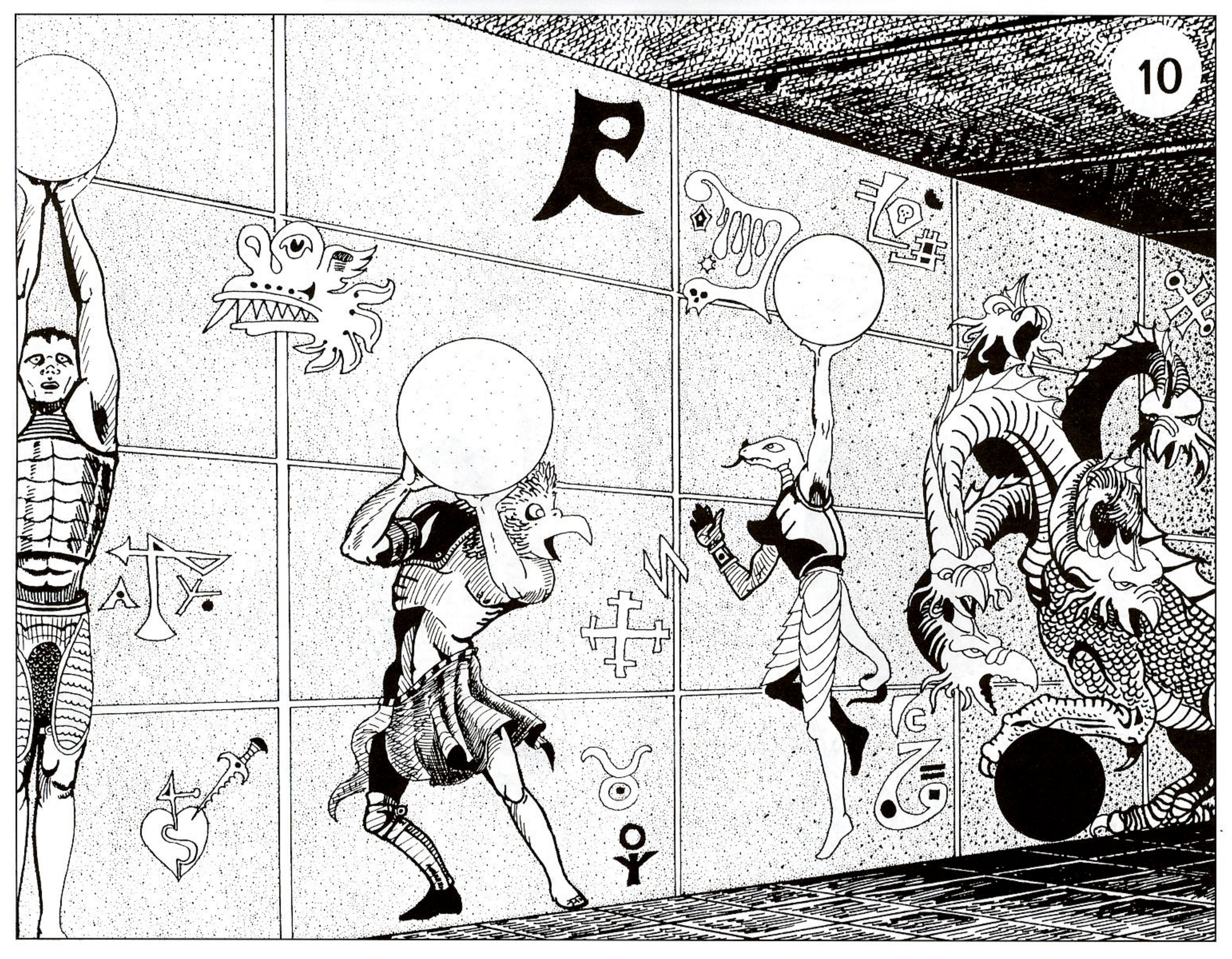

3

4

5

8

9

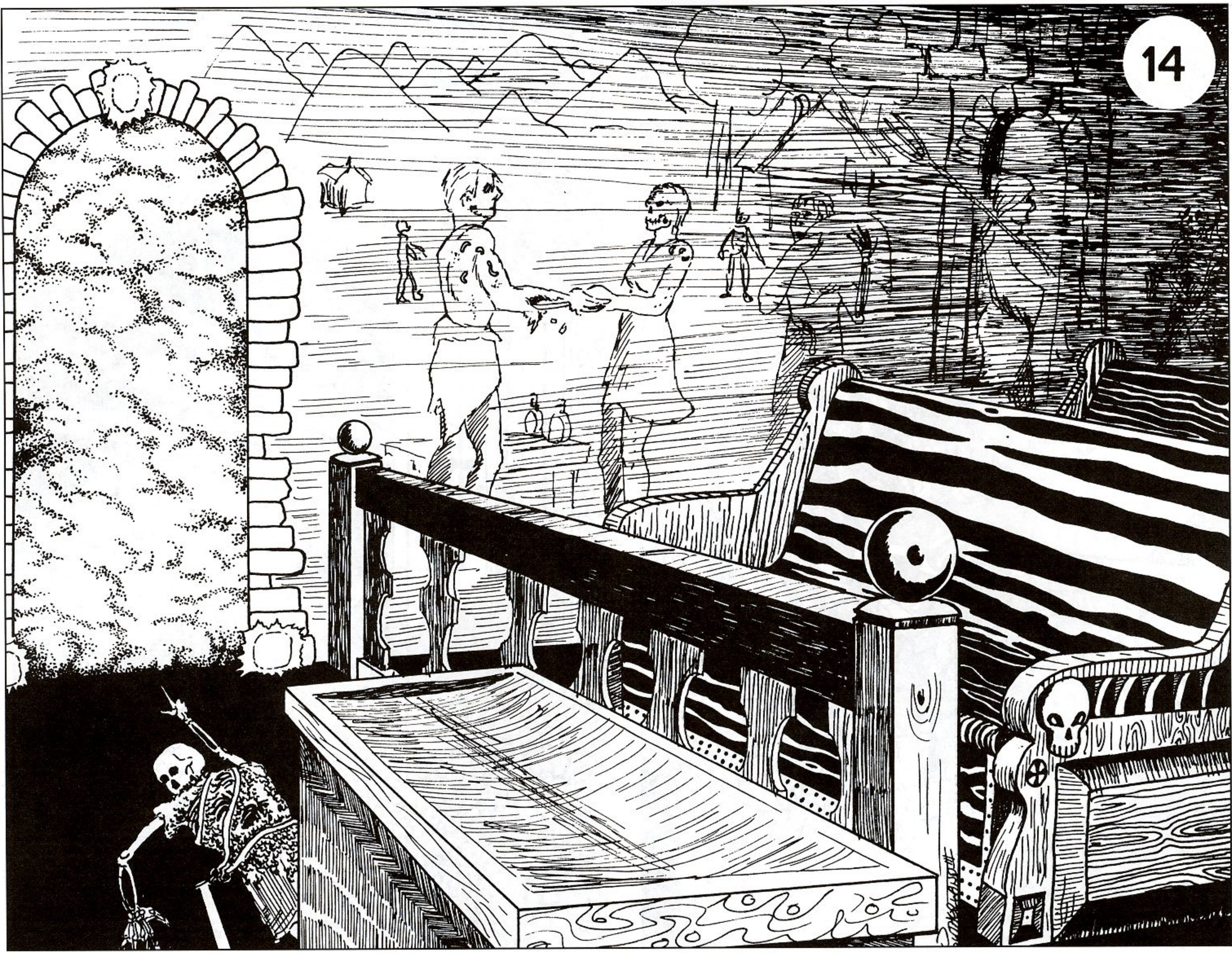

10

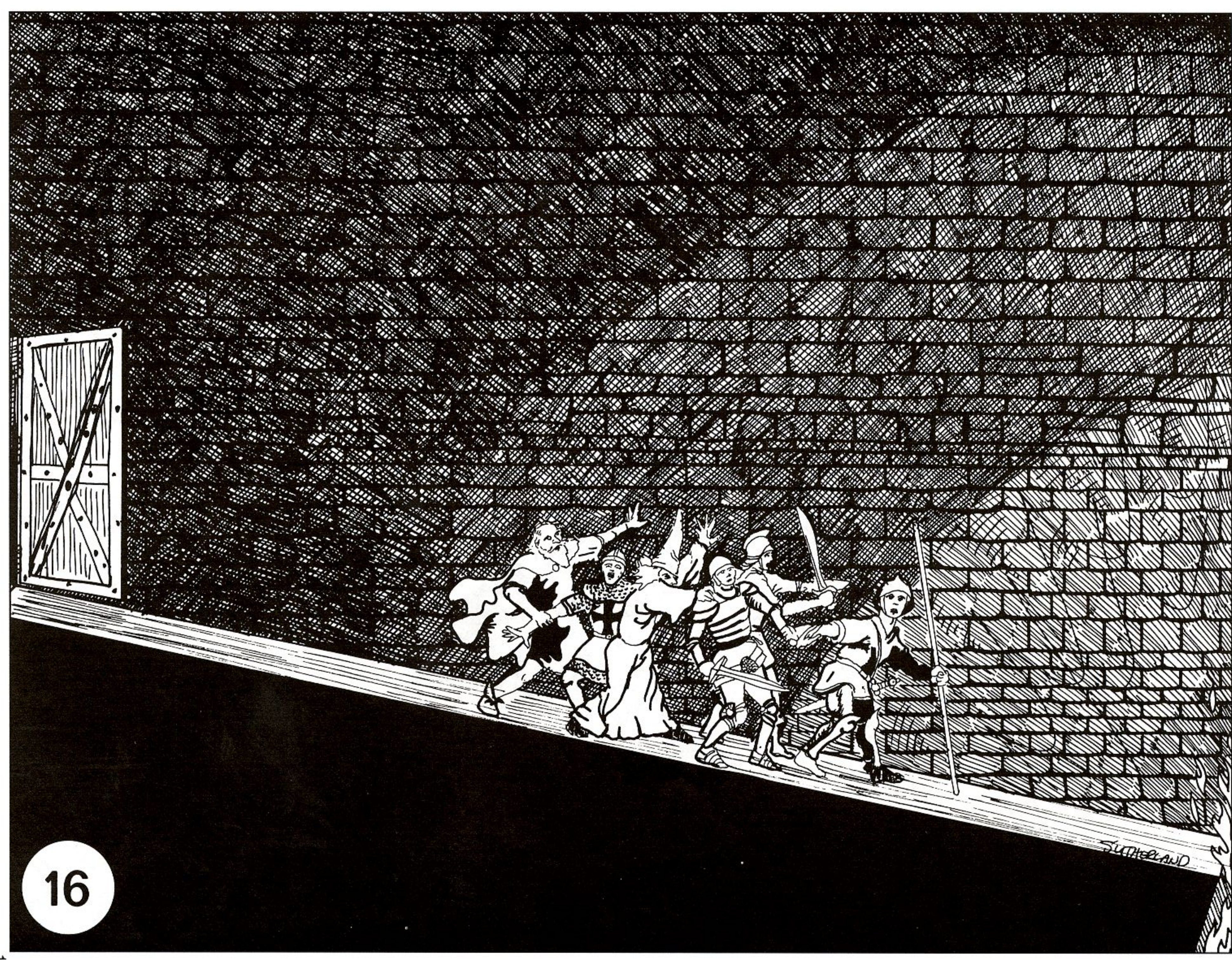
13A

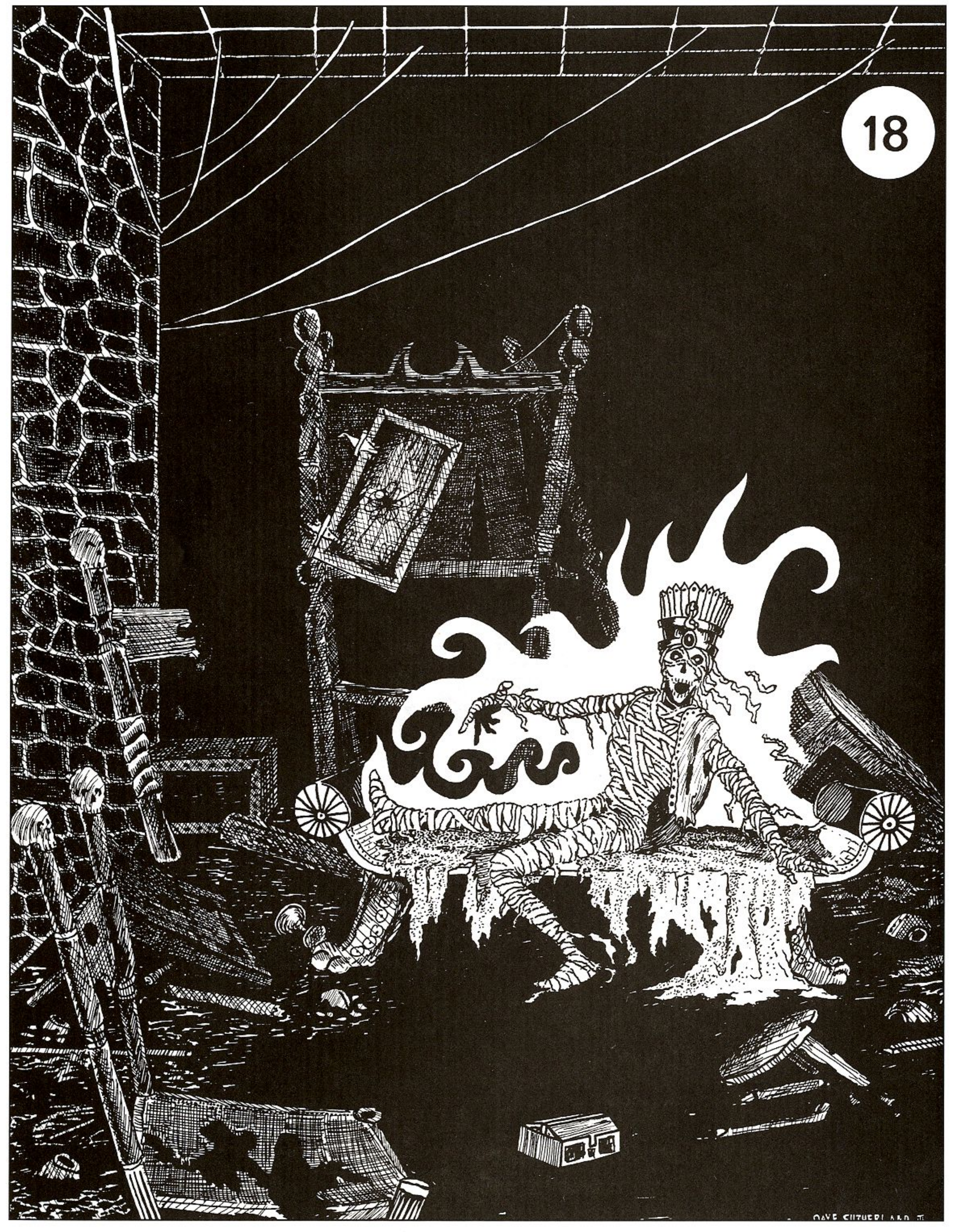
13B

13C

13D

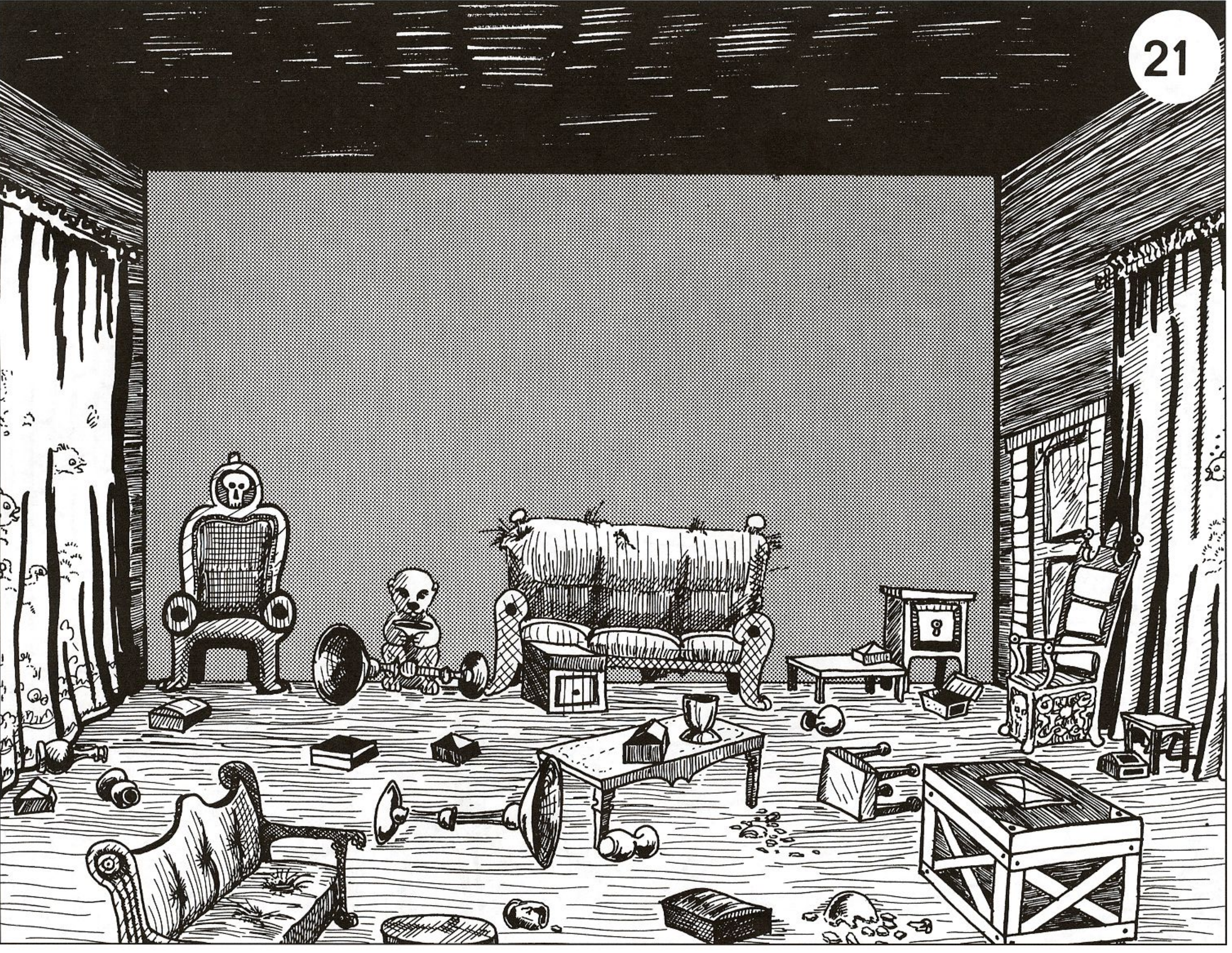

14


16
SUTHERLAND


18

19

20


21

22

23

25D

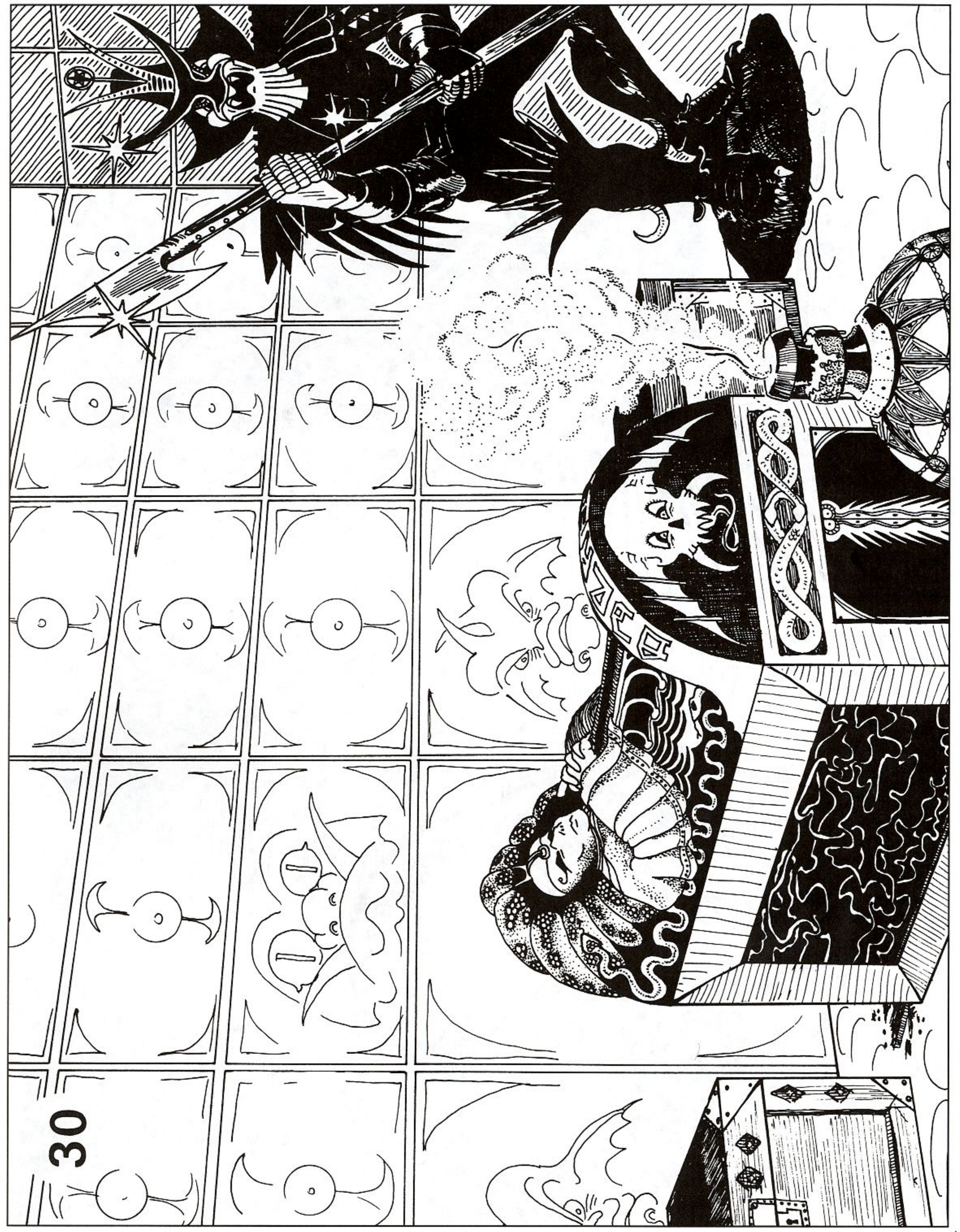
27

25

25c

27A

28


30

33

33A

dommages. Un individu qui la traverse une 3ème fois change encore de sexe et d'alignement mais il est téléporté comme cela est indiqué pour l'arche de la salle 10.A. Seul un sort de **souhait** ou **d'altération de la réalité** permet de retrouver son alignement et son sexe. Cependant, si on retrouve son alignement en franchissant l'arche, un sort de **délivrance de la malédiction** suffit pour retrouver son sexe d'origine. Aucun sort, à l'exception de ceux qui sont cités ci-dessus, n'affectera un personnage maudit tant qu'il n'aura pas retrouvé son alignement d'origine.

C. En examinant avec attention cet endroit, on a 4 chances sur 6 de remarquer une petite fente avec un O gravé légèrement au-dessus. C'est un bloc de pierre que l'on peut déplacer (décrit ci-dessous). Il ne peut être détecté magiquement, ni être ouvert physiquement ou magiquement autrement qu'en employant la méthode décrite en 15.

15. PASSAGE DE PIERRE : Cette pierre fait 60 centimètres de large, 1,60 mètre de haut et 3 mètres d'épaisseur. Elle est imprégnée d'anti-magie pour éviter qu'elle soit détectée, déplacée, changée de forme ou de substance. On peut glisser dans la fente (voir C. ci-dessus) une pièce de monnaie ou une gemme plate. On peut aussi y glisser un anneau magique, seul objet qui déclenche le mécanisme permettant à la pierre de s'enfoncer lentement dans le sol pour dévoiler ainsi le passage qui se trouve derrière. L'anneau (ou tout autre objet glissé dans la fente) est irrémédiablement détruit, broyé par la pierre. Le passage s'ouvre facilement de l'autre côté (côté est) et il n'est pas nécessaire d'utiliser un quelconque objet.

Le couloir s'élargit jusqu'à 3 mètres et tourne vers le sud où un escalier descend vers un couloir orienté vers l'ouest. Les trois portes du couloir s'ouvrent facilement mais il faut chaque fois lancer 1d6. Sur un résultat de 1 ou 2, le personnage ayant ouvert, surpris par une porte qui cède si facilement, tombe dans la fosse qui se trouve de l'autre côté (voir **3. ENTRÉES DE LA TOMBE DES HORREURS** pour plus d'informations sur les fosses). Naturellement, si les aventuriers ne forcent pas ces portes comme des brutes, elles s'ouvrent sans aucun problème et le personnage à la tête du groupe a des chances normales de tomber dans le piège quand il passe au-dessus. Arrivés à la troisième porte, les PJ s'attendront vraisemblablement à la fosse de l'autre côté et il y a des chances pour qu'ils l'évitent et l'ignorent. Or, si quelqu'un étudie avec attention cette fosse, il peut découvrir, par simple contact tactile (5 chances sur 6), un panneau de bois qui a été peint pour ressembler à de la pierre. Il est plus que probable que les aventuriers continueront vers le point 16.

16. PORTE DE BOIS VERROUILLÉE : La porte est fermée par des barres de fer et plusieurs serrures. Si un personnage tente d'écouter, il entend une musique lointaine et des chants joyeux qui viennent de quelque part de l'autre côté. La porte est enveloppée d'une légère aura magique et rien ne permet de l'ouvrir, ni la force ni des sorts de **déblocage**. Le seul moyen de la franchir est d'utiliser un sort de **désintégration** ou de la mettre en pièces. Une fois la porte détruite, on entend des bruits de pas précipités (s'éloignant) venant du nord. Les chants et la musique ont cessé. On peut apercevoir une faible lueur (peut-être une torche?) au nord. Les murs lisses du couloir sont en albâtre blanc et le sol, en marbre gris poli, est lui aussi particulièrement lisse. La destruction de la porte a déclenché un sort de **rumeur illusoire** qui est à l'origine des bruits perçus. Le sol du couloir est, en fait, en équilibre. Le point d'équilibre est situé sur le troisième carreau après la porte. Quand au moins 1 personnage atteint cet endroit, le sol commence à s'enfoncer à partir de la porte tandis que le couloir au nord sombre dans le sol. Montrez aux joueurs l'illustration #16. Prévenez-les que le sol s'incline puis comptez lentement jusqu'à 5. Tous les personnages qui se trouvent encore au nord de la porte à la fin du décompte tombent et glissent vers le nord à la vitesse de 3 mètres par segment. Ceux qui glissent de 4 carreaux subissent 1d6 points de dommages (par round, s'ils stoppent leur chute) en raison de la chaleur. Ceux qui glissent de 5 carreaux encaissent 2d6 points de dommages. Les malheureux qui glissent de plus de 5 carreaux sont plongés dans un gouffre de flammes et de lave où ils sont anéantis. Pendant le décompte, un personnage dans le couloir peut se déplacer de 30 centimètres par point de déplacement (1 mètre pour 3 points) et par chiffre compté.

17. PORTE SECRÈTE MAGIQUE : Cet accès vers le reste de la tombe est dissimulé dans l'escalier qui descend. On peut le découvrir normalement mais **rien** ne permet de l'ouvrir tant que le passage n'a pas été parfaitement délimité par une **gemme de vision,** un sort similaire ou un **détection de la magie**. Une fois que la porte magique est localisée, il faut un sort de **dissipation de la magie** ou un sort de **délivrance** de la malédiction pour neutraliser la protection qui empêche son ouverture. Ensuite, le passage peut être ouvert facilement des deux côtés.

18. FAUSSE CRYPTE PROTÉGÉE PAR UN GAZ : Avant de pouvoir entrer ici, les aventuriers doivent descendre l'escalier et emprunter le passage ouest légèrement brumeux. Il est plein de gaz provoquant la peur. S'ils ne retiennent pas leur souffle avant d'entrer, ils respirent le gaz. Il leur faut alors réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou fuir à toute vitesse pendant 2-8 tours. Après les trois premiers mètres, le gaz s'épaissit et irrite les yeux. Il n'y a donc que 3 chances sur 6 pour qu'un personnage remarque la porte sud. Dès que cette dernière est ouverte, le gaz se dissipe.

La fausse crypte : L'escalier permettant de descendre dans la salle est couvert de **toiles d'araignées** qu'on ne peut retirer qu'avec un feu magique (sort de **mains brûlantes,** une épée enflammée, etc.). Tout individu essayant de se frayer un passage au travers se retrouve vite complètement empêtré et immobilisé tant que les toiles ne sont pas détruites par le feu. Au pied de l'escalier, une masse incrustée d'argent se met à briller d'une lumière dorée quand un personnage s'en saisit. Cette arme touche la pseudo-liche à chaque coup. Autrefois somptueux, les meubles disposés dans la fausse crypte sont aujourd'hui délabrés. Une créature ressemblant à une liche coiffée d'une couronne est allongée sur une

couche en or (environ 50 000 po). Elle se lève lentement (en se protégeant le visage avec les bras si quelqu'un a pris la masse, comme si elle la craignait) et dit d'une puissante voix : "QUI OSE TROUBLER LE REPOS D'ACÉRÉRAK? C'EST LA MORT QUE VOUS AVEZ TROUVÉE". **Montrez aux joueurs l'illustration #18**. Cette liche est, en fait, un zombie modifié par la magie qui lui octroie les caractéristiques suivantes : CA –4 ; VD 12; pv 32; #AT 1; Dég 1d8+2 ; AS combat comme un monstre de 6 DV; DS aura anti-magique qui absorbe 12 niveaux de sorts (tout sort partiellement absorbé est neutralisé). Entre chaque attaque, la liche fait des gestes de la main comme si elle se préparait à utiliser un sort. Si elle est touchée par la masse dorée, elle pousse un cri de rage (sort de **bouche magique**) et l'arme semble la faire chanceler (lancez des dés et secouez la tête de dépit). Au troisième coup porté par la masse, le zombie se dessèche instantanément et tombe en poussière. La masse se brise et, à cet instant, la salle se met à trembler et des blocs de pierre se détachent du plafond. IL EST ÉVIDENT QUE LA SALLE EST SUR LE POINT DE S'EFFONDRER, mais prenez votre temps pour détailler les grondements, les secousses, les grincements et les débris qui tombent du plafond. Si les PJ le demandent, ils peuvent voir à portée de la main un coffre en jade, la couronne du monstre détruit et un sac de cuir (qui n'est pas pourri). COMMENCEZ À COMPTER LENTEMENT JUSQU'À 10 et il y a de fortes chances pour que cela déclenche une ruée vers l'escalier! L'**illusion programmée** dans la pseudo-crypte rend tous les effets d'un éboulement, jusqu'à la poussière qui est soufflée de la salle dans le couloir, tandis que des morceaux de pierre commencent à tomber dans le tunnel est-ouest puis dans le couloir nord-sud et dans l'escalier près du passage secret. Si le groupe fuit, demandez aux joueurs si ce donjon était trop difficile...

Le coffret de jade vaut 5 000 po et contient 6 **potions de soins.** La couronne incrustée de gemmes a une valeur de 25 000 po. Le petit sac contient 278 pp, 29 gemmes de 10 po non taillées, un parchemin contenant 7 sorts de magicien (faites semblant de déterminer les niveaux au hasard mais ce sont tous des sorts de niveau 1 ou 2) et une carte indiquant un endroit, à plusieurs centaines de kilomètres, où se trouverait un grand trésor (c'est faux naturellement). Si cela ne les rend pas suffisamment curieux pour les pousser à revenir jeter un coup d'œil, mettez votre module de côté pour un autre groupe (ou le même) qui ferait quelques recherches sur des points de détail de la légende. Remarquez qu'un simple sort de communion permet de savoir que la demiliche n'a pas été détruite. Dans la crypte, il ne reste que la couche en or.

19. LABORATOIRE ET SALLE D'EMBAUMEMENT : Bien qu'il n'y ait qu'une seule chose d'intérêt dans cette salle, le grand nombre d'objets qu'on y trouve n'a pour but que de faire perdre leur temps aux joueurs. Il y a des étagères sur tous les murs, sur lesquelles on trouve des jarres remplies de poussière et d'ingrédients de toutes sortes, totalement inutiles. Il y a également un bureau, un tabouret, deux établis et deux tables d'embaumement. Des pots et des urnes en glaise sont posés sur ces tables et par terre. Ils devaient autrefois contenir des onguents, des pommades, des huiles, des parfums, etc. Des bandelettes de lin sont roulées ou éparpillées dans la salle. Les établis sont jonchés d'herbes séchées inconnues, d'os, de crânes et de tout un fatras hétéroclite. Au sud, trois cuves d'environ 2 mètres de diamètre et de 1,30 mètre de hauteur contiennent des liquides sombres. **Montrez aux joueurs l'illustration #19.** La première contient 1 mètre d'eau sale. La deuxième, un acide lent qui inflige 1d4+1 points de dommages par round après tout contact substantiel avec de la chair (en y plongeant un bras, en s'aspergeant, etc.). Quelques gouttes ne provoquent que des démangeaisons. Au fond de cette cuve, il y a la moitié d'une clef en or. La troisième cuve contient une gelée ocre grise (pv 48; dég 4d4 à cause de sa taille énorme). L'autre moitié de la clef d'or se trouve au fond. Les cuves sont fixées au sol et sont trop lourdes pour être déplacées. Les deux parties de la clef sont magiques et rien ne peut les abîmer. On peut assembler les deux morceaux qui forment alors la PREMIÈRE CLEF. Comme l'acide endommage même les armes magiques, les joueurs doivent trouver une solution pour neutraliser ou vider le contenu de la deuxième cuve car il n'y a que 1 % de chances cumulatif pour qu'on y découvre quelque chose en y plongeant la main.

20. ÉNORME FOSSE GARNIE DE 200 PIQUES : **Montrez aux joueurs l'illustration #20.** Cette fosse ouverte, de 3 mètres de profondeur, bloque complètement le passage et s'étale pour que personne ne puisse la franchir en sautant. Elle doit donc être traversée en y descendant puis en escaladant l'autre côté. Simple! Faux – si l'on marche sur le dernier mètre de l'autre côté (côté est), cela déclenche une volée de piques qui vont frapper le plafond. Tous ceux qui se trouvent dans la fosse ou qui sont penchés au-dessus sont frappés par 1d4+1 piques infligeant, chacune, 1d6 points de dommages, sans jet de sauvegarde. Il faut trouver un moyen magique de franchir la fosse car de nouvelles piques remplacent celles qui ont été tirées.

21. SALLE SECOUÉE : La porte secrète qui mène ici est normale, elle peut donc être découverte sans trop de difficulté. La salle est pleine d'objets funéraires et d'offrandes. **Montrez aux joueurs l'illustration #21.** Il y a quatre canapés vermoulus, plusieurs chaises, des vases et des urnes fêlés, brisés, des petites tables et des braseros. Tous ces objets sont en mauvais état et sont éparpillés dans la pièce. Seuls les rideaux accrochés sur les murs est et ouest ont été à peu près épargnés. Il y a également 6 malles et 24 coffres verrouillés. Les malles, très lourdes, sont vides mais les petits coffres contiennent, soit 1-3 aspics très en colère (pv 4 chacun; CA 6; #AT 1 (morsure) ; Dég 1+ poison normal; AS attaquent comme des monstres de 2 DV) sur un résultat de 1-3 sur 1d6, soit 8-80 pp sur un résultat de 4-5 sur 1d6, soit 2-8 gemmes non taillées de 10 po, sur un résultat de 6. Le poids des aventuriers sur le sol déclenche un mécanisme qui impose, pour chaque round passé dans la salle, que vous lanciez 1d6. Un résultat impair indique qu'au prochain round le sol de la salle se soulève et retombe violemment. Chaque joueur doit alors lancer 1d6. Un résultat de 2 à 6 indique que le PJ tombe et subit 1 point de dommage.

Les rideaux, sur lesquels sont représentés des rochers couverts d'algues et des scènes sous-marines, sont en fait un limon vert et une moisissure brune spécialement traités contre la magie. Si on les déchire, ils se transforment instantanément en limon vert et recouvrent tous les PJ se trouvant devant eux. Chaque créature peut recouvrir une surface de 6 mètres de long sur 3 de large quand elle tombe. Les personnages pris sous la masse du limon sont immédiatement transformés en limon vert, sans aucune chance de s'en sortir. Notez que ces rideaux peuvent être manipulés normalement et pas uniquement en les tirant pour les déchirer (de plus, ils sont bien fixés au mur) ; cependant, si un personnage en tient un alors que le sol de la salle tressaute, il a 75 % de chances de le déchirer. Si on tente de brûler les rideaux, ils se transforment en moisissures brunes et absorbent la chaleur de tous les personnages situés à 2 mètres d'eux, infligeant 4d8 points de vie (et les choses ne feront alors qu'empirer...). Il y a une porte secrète derrière le rideau du mur ouest.

22. LA CAVERNE AUX BRUMES DORÉES ET ARGENTÉES : Pour s'amuser, Acérérak a emprisonné par un enchantement une superbe sirène d'alignement bon dans cette caverne. Pour briser le sort, il faut que quelqu'un lui demande de sortir et elle n'a pas le droit de révéler le moindre indice. **Montrez aux joueurs l'illustration #22.**

La brume est argentée et parcourue de volutes dorées. On ne voit rien au-delà de 2 mètres et on peut détecter une légère aura de bien grâce aux sorts adéquats. Ceux qui s'avancent dans la brume doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou devenir idiots jusqu'à ce qu'ils respirent de l'air pur en surface, sous le soleil. Au centre de la caverne, il y a une magnifique grotte dans laquelle réside la sirène.

Si les PJ lui demande de se joindre à eux, elle accepte, les accompagne pendant toute l'aventure et devient leur amie pour la vie. Elle possède les caractéristiques suivantes :

Sirène : CA 5; VD 12 Ng 24; DV 4; pv 20; TAC0 17; RM 20 %; AS elle peut utiliser une fois par jour les pouvoirs suivants : **charme** (en chantant) à +2 sur tous ceux qui se trouvent à 10 mètres d'elle, **invisibilité, métamorphose, suggestion.** Toutes les créatures qu'elle touche quand elle est en colère doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou devenir idiotes (Intelligence : 2) pendant 5-20 tours. Elle peut soigner les débilités mentales qu'elle a provoquées (ou celles provoquées par la brume) par simple contact; Int supérieure.

Il y a deux sacs dans la grotte, un grand et un petit. Les deux disparaissent si on lui demande de se joindre au groupe. Si on touche l'un des sacs, l'autre et la sirène disparaissent. Les sacs contiennent :

Grand sac : 50 pc, 50 ps, 50 pe, 50 PO, 50 PP. Il semble que ce soit un sac normal mais il irradie de la magie si on lance un sort de détection. C'est un **petit sac sans fond** (quand il est plein, il pèse 2 kg. On peut y mettre 110 kg de poids et un volume maximum de 10 mètres cubes).

Petit sac : Pour déterminer son contenu, lancez 1d10.

1-2	laine
3-4	5 joyaux
5-6	1 à 6 **potions de grands soins**
7	1 à 6 parchemins
8	4-48 gemmes non taillées de 100 po
9	**bracelet de défense CA 6**
0	**anneau de feuille morte**

Il n'est pas possible de prendre les deux sacs. Si un personnage précise qu'il essaie de les saisir en même temps, déterminez au hasard celui qui a été touché en premier. L'autre disparaît à jamais ainsi que la sirène.

La sirène est amicale et demande comment se portent les personnages et s'ils trouvent que l'exploration de la tombe est difficile. Elle répond à toute question directe de la manière la plus évasive, jusqu'à ce qu'elle soit libre : " je ne sais pas", "cela m'est inconnu", "c'est possible", etc. Elle ne sait rien de la tombe.

23. FAUSSE/VRAIE PORTE : Quand les aventuriers atteignent cet endroit et ouvrent la porte, ils vont certainement croire qu'il s'agit d'une fausse porte mais ce qui semble être un mur de pierre nue cache une porte secrète. Notez que juste derrière ce passage, dans le couloir, une trappe secrète au sol donne sur un étroit escalier en colimaçon qui permet d'accéder à la salle 24.

A. Il y a de fortes chances pour que les PJ ne trouvent pas tout de suite la trappe et se dirigent droit vers le couloir rempli de gaz soporifique, par la porte est. Quand quelqu'un ouvre les portes au nord (qui donnent sur la zone pleine de gaz), tous ceux qui se trouvent dans ce passage s'effondrent instantanément, endormis pendant 2-8 tours. Tous les tours, lancez 1d4. Sur un résultat de 4, une abomination de pierre (un véritable rouleau compresseur) jaillit de la salle de 6 mètres de côté située au nord et roule de 1 à 6 (1d6) carreaux vers le sud puis vers l'ouest. Tout ce qu'elle écrase sur son passage est réduit à l'état de pulpe. On ne peut rien y faire. Si le groupe est détruit par l'abomination, **montrez aux joueurs l'illustration #23.**

24. PORTE D'ADAMANTITE : Bien qu'elle soit indiquée comme un passage secret, cette porte est visible de tous. Elle possède cependant certaines particularités. Elle est dotée de puissants enchantements d'anti-magie et il est impossible de la forcer physiquement ou magiquement. Elle a trois fentes, à hauteur de ceinture. Il faut y introduire simultanément trois lames d'épées pour que le panneau de 30 centimètres d'épaisseur s'ouvre. C'EST UNE PORTE QUI NE PEUT S'OUVRIR QUE DE CE CÔTÉ ET QUE RIEN NE PEUT EMPÊCHER DE SE REFERMER AU BOUT DE 5 ROUNDS !

25. SALLE DU TRÔNE : Dans cette immense salle, des dizaines de colonnes de 1 mètre de diamètre irradient la magie si on tente d'en détecter. Tout personnage qui touche un pilier, accidentellement ou pas, se met à flotter (**lévitation**) jusqu'à ce qu'il rebondisse doucement sur le plafond comme un ballon d'hélium. Il faut utiliser un sort de **dissipation de la magie ou de délivrance de la malédiction** sur la personne concernée pour neutraliser cet effet. **Montrez aux joueurs l'illustration #25.** Une légère brise

souffle dans la pièce et tout personnage y flottant est lentement entraîné vers le nord-est ou le nord-ouest (vers les points A ou B). De l'entrée, avec une lanterne, on peut entrevoir l'estrade (D) et la porte de la salle 27. La salle est extrêmement sombre.

A. **Visage de démon : (illustration #6)** à environ 7 mètres au-dessus du sol, une mosaïque représente le visage d'un démon vert semblable à celui du couloir d'entrée de la tombe. Toute créature approchant à moins de 1 mètre de sa bouche grande ouverte est aspirée et téléportée totalement nue en 6, tandis que toutes ses affaires réapparaissent en 33.

B. **Visage de démon** : identique à A mais le visage est teinté de bleu par-dessus sa couleur verte. Tout personnage qui s'en approche est téléporté en 27.A.

C. **Restes** : Des cendres, des ossements et les restes calcinés de vêtements, d'affaires, d'armes et d'armures – une vision des plus épouvantables – entourent une énorme gemme brillant d'une couleur orange. **Montrez aux joueurs l'illustration #25 (C).** Si l'on tente de détecter le mal ou la magie, de la gemme émanent de fortes pulsations maléfiques et un puissant enchantement, tellement puissant que la personne ayant effectué la détection a le vague sentiment que cette magie a quelque chose à voir avec un **souhait**. La gemme est un objet magique contenant un **souhait** maudit. Quoi que puisse souhaiter un personnage, c'est exactement l'inverse ou une atroce perversion du souhait qui s'abat sur lui et sur tout le groupe. Juste après que le **souhait** a été formulé, la gemme se met à irradier d'une lumière rouge. La lumière est de plus en plus forte et chaude. Comptez jusqu'à 10. À la fin du décompte, la pierre explose dans un déluge de feu, tuant tout ce qui se trouve dans un rayon de 4,5 mètres. Il ne reste de la pierre qu'un amas bouillonnant et informe de matière pourpre. Au bout d'une semaine, la gemme se sera reconstituée...

D. **Estrade d'ébène et trône d'argent : Montrez aux joueurs l'illustration #25 (D).** Contrastant avec la couleur pastel du sol et des piliers, l'estrade est totalement noire. Un trône incrusté d'argent et de crânes en ivoire y est installé. Sur le trône, il y a une couronne et un sceptre qui sont tous deux magiques. La **couronne** d'or permet de neutraliser l'effet de lévitation des piliers; de plus, celui qui la porte peut voir dans le hall comme s'il était en plein jour mais hors de cet endroit il est aveugle! En outre, le porteur sait que la couronne ne peut être ôtée que si on la touche avec le sceptre. Le **sceptre** est en électrum avec une sphère d'or à une extrémité et un pommeau d'argent. Si on touche la couronne avec le bout en argent, le porteur est instantanément réduit en une poussière nauséabonde et ne peut être ramené à la vie (sauf avec un **souhait**). Si on touche la couronne avec le bout en or, le porteur peut la retirer de sa tête. Un examen du trône révèle une petite réplique en argent de la couronne, sur un panneau en bas du trône. Si on touche cette réplique avec le bout en argent du sceptre, le trône s'enfonce et dégage un passage de 1,60 mètre de large.

La couronne a une valeur de 25000 po et le sceptre de 12500 po mais ils sont tous les deux maudits. Si on les sort de la tombe, le possesseur reçoit la visite d'un démon (type I) envoyé pour réclamer les objets et les remettre à leur place. Si le personnage possède les deux objets, il est visité par deux démons.

26. **PETITE SALLE AVEC UNE PORTE BLEU ÉLECTRIQUE :** Si on la regarde à moins de 3 mètres, la porte luit d'un éclat bleuté. En touchant la porte, la lueur devient plus intense. Une poignée de cuivre permet de l'ouvrir facilement. Dans la salle ouest, il n'y a que de la poussière. Quant à la salle est, c'est une autre histoire :

Si la porte est ouverte, on voit une table basse en pierre, sur laquelle est posé un grand sarcophage de bois. Dans la salle, sont éparpillés des débris de coffres, d'urnes et de malles. Dans le sarcophage, se trouve une momie (elle n'est pas encore animée et, pour l'instant, ce n'est qu'un humain embaumé) dont les bandages sont à moitié enlevés. Sous les bandages de la tête, on distingue une énorme améthyste. Cette gemme de 5000 po est enchantée par de la magie maléfique et si on la retire de l'orbite creuse du cadavre, la dépouille devient une vraie momie avec les caractéristiques suivantes : pv 39; #AT 2 (sort de **hâte**), dég 1d12+1 ; les bandages sont protégés par un sort de **résistance au feu** et la créature porte un **anneau de résistance au feu.**

27. **LA PORTE VIOLETTE :** Elle semble donner sur une autre salle de 3 mètres de côté, comme les pièces 26. Quand on la touche, elle se met à briller d'une légère lumière lilas mêlée de pourpre, avec des nuances verdâtres. Derrière la porte, il y a une salle avec une petite porte sur le mur nord et des paires d'épées, croisées derrière un bouclier, accrochés aux murs. On compte trois ensembles de deux épées et d'un bouclier sur chaque mur et deux ensembles sur le mur nord, encadrant la porte. Quand quelqu'un franchit le seuil, un groupe s'envole et s'abat sur lui. Les épées attaquent toutes les deux au début et à la fin de chaque round, frappant comme si elles étaient maniées par un guerrier de niveau 1 mais bénéficiant de +1 au toucher et aux dommages. Un ensemble combat jusqu'à ce qu'il soit détruit. Chaque objet (les deux épées et le bouclier) a une CA de 3 et 11 pv; le bouclier subit les premiers dommages puisqu'il s'interpose chaque fois. **Montrez aux joueurs l'illustration #27.** Les armes et les boucliers qui survivent à un combat reprennent leur place sur les murs quand leur adversaire est tué. Ils ne sont affectés que par les sorts suivants : **répulsion** renvoie un bouclier et les deux épées à leur place sur le mur; **métal brûlant** (ou un **sceptre d'annulation**) détruit un objet animé; **transmutation du métal en bois** en transforme deux en morceaux de bois inutiles; **désintégration** détruit tout un ensemble; **arme enchantée** transforme



une des armes en une simple épée de fer. Pire, si le seuil est franchi une seconde fois, un autre ensemble s'anime et tout nouvel ensemble gagne 1 niveau de guerrier pour le combat (niveau 2 pour le 2ème ensemble, niveau 3 pour le 3ème, etc. jusqu'à atteindre le niveau 8), un bonus de +1 au toucher (+1, +2, +3. etc. jusqu'à +8), un bonus de +1 à leur Classe d'Armure (CA 2 pour le 2ème ensemble, 1 pour le 3ème, 0 pour le 4ème, etc. jusqu'à CA –4 pour le 8ème) et tous les objets d'un nouvel ensemble gagnent 1 point de vie (12 pv pour chaque objet du 2ème ensemble, 13 pv pour ceux du 3ème, etc. jusqu'au 8ème ensemble dont chaque objet a 18 pv.) Il est impossible d'entrer dans la pièce tant que tous les ensembles n'ont pas été détruits.

A. **La chambre du désespoir** : Toute personne qui a la malchance d'être téléportée ici, à partir de la salle 25.B, est condamnée et son destin est clairement défini par les lettres lumineuses inscrites magiquement sur le mur nord :

"VOUS QUI AVEZ OSÉ VIOLER MA TOMBE, VOUS ALLEZ MAINTENANT EN PAYER LE PRIX. RESTEZ ICI ET MOUREZ LENTEMENT DE FAIM, OU OUVREZ LA PORTE AU SUD POUR AFFRONTER UNE MORT CERTAINE MAIS RAPIDE. QUOI QUE VOUS CHOISISSIEZ, SACHEZ QUE MOI, ACÉRÉRAK L'ÉTERNEL, J'OBSERVE ET ME MOQUE DE VOS EFFORTS PITOYABLES ET JE ME RÉJOUIS DE VOTRE AGONIE."

Une petite fontaine s'écoule dans un bassin fixé au mur et l'eau s'évacue par des petits trous dans les murs. Il y a donc toujours à boire. Il est impossible d'inonder la pièce en raison de centaines de petits trous de drainage dans les murs et au sol. **Montrez aux joueurs l'illustration #27 (A).** Il y a plusieurs squelettes ici et des équipements à moitié pourris. On peut trouver 30 à 300 pièces de chaque catégorie (pa, pe, po et pp). Le sol est jonché de gemmes broyées et d'objets magiques brisés (détruits par les épées qui s'animent et les prisonniers devenus fous). Si on fouille la salle de fond en comble, on peut trouver 2-20 gemmes intactes d'une valeur de base de 10 po, 1 potion de **diminution** et 1 fléau +1. Si la porte du sud est ouverte de ce côté, **toutes** les armes et **tous** les boucliers attaquent mais ils s'arrêtent si le personnage bat en retraite dans la pièce au nord.

28. LE VESTIBULE MERVEILLEUX : L'étroit passage derrière le trône mène à un vestibule et à une volée de marches qui montent vers le sud. Les 6 marches sont faites respectivement d'onyx, de marbre rose, de lapis, de marbre noir, d'ophite (dorée) et de malachite. Les murs sont constitués de panneaux de cuivre (non poli et brillant) alternant avec des panneaux de bois rares incrustés d'ivoire. Le plafond est en argent, créé pour refléter et amplifier la lumière. **Montrez aux joueurs l'illustration #28.** Sur la quatrième marche, il y a une grande clef de bronze (la SECONDE CLEF) enchantée par un sort d'**antipathie.** Toute personne qui la touche doit effectuer un jet de sauvegarde contre la magie à –2 (en raison de la puissance de l'enchantement). En cas d'échec, le PJ ne touchera plus jamais cette clef et ne permettra pas qu'on l'approche à moins de 60 centimètres de sa personne. En haut de l'escalier, il y a une gigantesque porte à double battant. La clef sur l'escalier semble pouvoir être glissée dans sa serrure.

29. LES PORTES DE MITHRIL : Ces portes sont larges de 4 mètres et hautes de 8,5 mètres. Elles sont faites en mithril de 1 mètre d'épaisseur et imprégnées de puissants enchantements qui les rendent totalement invulnérables à la magie. Là où les deux battants se rejoignent, à hauteur de ceinture, il y a une petite dépression en forme de coupelle, une concavité hémisphérique avec une serrure. La SECONDE CLEF semble pouvoir y être introduite mais, dans ce cas, le personnage qui la tient reçoit un choc électrique infligeant 1-10 points de dommages. Si l'on y introduit la PREMIÈRE CLEF, le personnage subit doubles dommages. La véritable clef est, en fait, le sceptre de la salle 25.D. Si l'on insère la boule en or dans la dépression, les portes de mithril s'ouvrent. Si la sphère d'argent est placée dans la serrure, le porteur est téléporté entièrement nu dans la salle 6 tandis que ses affaires réapparaissent en 33. La couronne et le sceptre disparaissent aussitôt pour se retrouver sur le trône. Si l'on tente de forcer la porte, elle ne bouge pas, mais si on utilise une arme tranchante, elle se met à saigner du sang de tous ceux qui sont morts dans ce secteur de la tombe ! Le flot dévale l'escalier en cascade et remplit la pièce jusqu'à la hauteur de la première marche, en 6 rounds. Le niveau du sang augmente d'une marche par round. Au bout de 20 rounds, la pièce est totalement inondée du sol au plafond.

Pour arrêter le flot de sang, il faut lancer sur les portes un sort de **guérison des blessures critiques**, de **guérison**, ou 2 **soins des blessures graves** ou 4 **soins des blessures légères**. Seuls les sorts suivants ont un quelconque effet sur le sang :

Sorts	**Effet**
cône de froid	gèle le flot de sang pendant 3 rounds
création d'eau	transforme le sang en eau normale
désintégration	détruit tout le sang
lévitation	coagule le sang et le fait s'élever jusqu'au plafond en une énorme gelée ocre
métamorphose	crée 3d4 nécrophages qui attaquent
purification de l'eau	transforme le sang en un gaz qui, pendant un jour, réduit à 3 la Force de tous les personnages présents dans la pièce
rappel à la vie/ résurrection	les deux sorts détruisent tout le sang et une ombre apparaît au sommet de l'escalier pour bénir les aventuriers. Chacun d'eux regagne 10 points de vie et est totalement reposé et revigoré.

Le feu, quelle que soit sa nature, transforme le sang en un gaz nocif qui tue automatiquement tous ceux qui se tiennent dans le vestibule, sans jet de sauvegarde. Les personnages qui se trouvent dans le petit passage juste avant le vestibule doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison à –4 ou mourir.

30. FAUSSE SALLE DES TRÉSORS : Cette salle imposante a un plafond en argent brillant, à l'instar du vestibule. Les murs sont en ivoire incrusté d'or. Le sol est en agate polie. Dans chaque coin, est installée une statue de fer noir de 2,70 mètres. Celle située au nord-est brandit une épée à deux mains dentelée ; celle au nord-ouest, une énorme masse garnie de pointes ; celle au sud-est, un morgenstern et celle au sud-ouest, une vouge. Les statues ont une aura magique mais elles ne sont que de simples morceaux de métal. Elles dégagent une aura maléfique et leurs visages sont particulièrement terrifiants. La salle, recouverte de plomb, est



protégée contre la magie. Aucun sort ne fonctionne ici et tous les objets magiques perdent leurs propriétés magiques tant qu'ils sont dans la pièce. Seuls les pouvoirs de détection de la magie ou du mal peuvent fonctionner. **Montrez aux joueurs l'illustration #30.**

A. **Urne de bronze :** Cette urne filigranée d'or est très grande et un mince filet de fumée sort par un trou dans le bouchon en cuivre qui l'obture. Le bouchon est scellé par de l'or qu'il faut retirer avant d'ouvrir l'urne. Si on ôte le bouchon, un effrit jaillit de la bouteille. Si l'urne a été secouée, abîmée, renversée, etc. la créature est furieuse et attaque. Sinon, elle rend 3 services au groupe avant de disparaître.

B. **Sarcophage de granit :** Sur le couvercle de cet énorme sarcophage sont incrustées des runes d'or qui signifient ACÉRÉRAK (si on les gratte, on peut récupérer 100 po). L'extrémité du couvercle est cassée et on peut apercevoir, par cette ouverture, des pans de la boiserie intérieure, quelques os, des joyaux détériorés, une robe déchirée, de la poussière et un **bâton du mage brisé** (évident grâce aux runes gravées dessus). Si l'on fouille le contenu, on peut trouver un crâne.

C. **Coffres de fer :** Fixés au sol, ces imposants coffres de fer sont protégés par trois serrures dotées de pièges à aiguille. On ne peut les déplacer et on y voit des traces, comme s'ils avaient été malmenés. Le coffre à l'est contient 10000 gemmes dont la valeur, à l'unité, semble supérieure à 50 po, tant qu'elles sont dans la tombe. En fait, ce ne sont que des quartz de 1 po. L'autre coffre contient 10000 pièces de cuivre qui ont été enchantées pour ressembler à des pièces de platine jusqu'à ce qu'elles soient transportées à plus de 20 kilomètres de la Tombe où elles reprennent leur véritable aspect.

D. Il faut 3 personnes ayant une Force d'au moins 16 pour déplacer les statues de fer. Celles-ci dissimulent un anneau de fer qui, s'il est tiré, permet de déplacer un bloc de pierre cachant un petit passage vers un couloir 3 mètres plus bas.

31. Au nord, ces deux passages à sens unique sont, en fait, des sortes de **portes de phase** qui permettent à des personnages venant du nord de traverser des couloirs qui n'existent pas dans le monde normal. Il est impossible de découvrir ces passages en venant du sud, que ce soit avec un sort de **passe-murailles,** un **souhait** etc. Ouvrir une de ces portes (ou celle qui se trouve à l'est de l'autre côté) fait apparaître une fosse là où cela est indiqué. Elle est similaire aux autres pièges de ce type de la tombe.

32. PORTE SECRÈTE : Ce passage ne peut être détecté par la magie mais, si on examine l'endroit, on découvre qu'il y a un petit trou dans ce mur, de toute évidence un trou de serrure ! Il est impossible d'ouvrir ce passage en le forçant ou par magie. Si la PREMIÈRE CLEF (la clef d'or en 19) est introduite dans la serrure, la porte s'enfonce dans le sol. C'est, en fait, une paroi d'adamantite incroyablement épaisse. Il ne fait aucun doute que la fin de l'aventure est proche.

33. LA CRYPTE DE LA DEMILICHE ACÉRÉRAK : Le plafond de cette petite salle funéraire de 3 mètres sur 6 est une arche s'élevant jusqu'à 7,60 mètres. Il n'y a rien ici à l'exception d'une petite cavité de quelques centimètres de profondeur et de quelques centimètres carrés. Si l'on observe attentivement cette dépression, on peut y remarquer un autre trou de serrure. Si l'on y introduit la PREMIÈRE CLEF, le personnage qui la tient est soulevé dans les airs par la force de l'explosion de la clef et subit 5d6 points de dommages. Il faut, en fait, y introduire la SECONDE CLEF (de la salle 28). Pour que cette clef déclenche quoi que ce soit, elle doit être tournée trois fois de suite vers la droite. Quand cela est fait, les PJ sentent la pièce trembler tandis que le sol, sur 4,50 mètres à partir du mur sud, s'élève lentement.
COMMENCEZ ALORS À COMPTER JUSQU'À 5. Tout personnage se trouvant sur la partie du sol qui s'élève est écrasé contre l'arche du toit à la fin du décompte ! La partie du sol qui s'est élevée est maintenant une crypte de mithril. Il y a une porte au centre, munie d'un anneau. Le tirer vigoureusement ouvre le passage. **Montrez aux joueurs l'illustration #33.** Dans la crypte, on peut trouver :

- tous les objets des personnages s'étant retrouvés nus après une téléportation
- 97 gemmes non taillées, d'une valeur de 10 po, et 3 énormes gemmes (un péridot de 10000 po, une émeraude de 50000 po et une opale noire de 100000 po).
- 12 potions et six parchemins (à déterminer aléatoirement)
- 1 anneau, 1 sceptre, 1 bâton et 3 objets magiques divers
- 1 **épée gardienne +4, 2 épées maudites et 1 épieu maudit**

Acérérak la demiliche est également dans la crypte...

La demiliche : Il y a fort longtemps, un magicien/prêtre particulièrement maléfique, Acérérak, fit en sorte de préserver sa force vitale au-delà des siècles qu'il avait déjà vécus. Il devint une liche. Pendant les dizaines d'années qui suivirent, la liche vécut avec une horde de serviteurs spectraux dans les couloirs ténébreux de la colline dans laquelle avait été creusée la tombe. Il arriva un moment où la force vitale du mort-vivant Acérérak commença à faiblir. Aussi, pendant les huit décades suivantes, ses serviteurs créèrent la Tombe des Horreurs. Puis Acérérak détruisit tous ses esclaves, camoufla magiquement l'entrée de sa tombe et se réfugia dans sa crypte, laissant son esprit errer dans d'étranges plans que même les plus grands sages ne connaissent pas. Réunir les deux morceaux de la PREMIÈRE CLEF rappelle son âme sur le Plan Primaire et utiliser la SECONDE CLEF alerte la demiliche pour qu'elle se prépare au combat, afin de survivre encore quelques siècles.

Tout ce qui reste désormais d'Acérérak, c'est la poussière de ses os et son crâne au fond de la crypte. C'est suffisant ! Si l'on touche au trésor, la poussière tourbillonne dans les airs et prend une forme humaine. Si on ignore cette forme, elle se dissipe en 3 rounds car elle ne peut que menacer mais, en aucun cas, infliger des dommages. Toute attaque physique portée contre elle lui donne 1 facteur d'énergie et les sorts lui confèrent 1 facteur d'énergie par niveau du sort. Ainsi, un sort du 3ème niveau lui octroie 3 facteurs d'énergie.

Chaque facteur d'énergie équivaut à 1 point de vie et si la chose atteint 50 points d'énergie, la poussière se transforme en fantôme (voir Bestiaire Monstrueux, p. 122) contrôlé par Acérérak et qui attaque immédiatement (la poussière vacille si elle est frappée, comme si elle subissait des dommages. Il est donc probable que le **fantôme** apparaîtra).

Si un personnage est assez fou pour toucher le crâne de la demiliche, il se passe alors quelque chose de terrible. **Montrez aux joueurs l'illustration 33 (A).** Le crâne d'Acérérak s'élève dans les airs et observe lentement le groupe. Il y a deux joyaux incrustés dans ses orbites (rubis de 50000 po chacun) et 6 diamants sertis dans sa mâchoire (chacun valant 5000 po). La demiliche peut déterminer quel est le plus puissant membre du groupe et choisit généralement un mage plutôt qu'un guerrier, un guerrier plutôt qu'un prêtre, un prêtre plutôt qu'un voleur. L'âme du plus puissant des aventuriers est aspirée dans le joyau de l'orbite droite. La gemme brille d'une lueur maléfique tandis que le corps de l'infortuné pourrit et se désagrège en 1 round, totalement anéanti. Le crâne se repose alors sur le sol, rassasié. Si on le touche ou si on le frappe une deuxième fois, il s'élève de nouveau et absorbe l'esprit du deuxième aventurier le plus puissant dont l'âme est aspirée dans le joyau de son autre œil. Ce processus se répète chaque fois que l'on touche au crâne, jusqu'à ce que les 6 dents contiennent chacune une âme et, si le crâne est encore touché ou molesté, il lance une malédiction contre tous les survivants, qu'il téléporte dans un rayon de 200 à 900 kilomètres (1d8+1). La malédiction qui pèse sur chaque personnage implique, soit d'être toujours touché par un adversaire, soit de ne jamais réussir un jet de sauvegarde, soit de toujours perdre tous ses trésors sans tirer profit de leurs points d'expérience. Cette dernière malédiction peut être neutralisée par un sort de **délivrance de la malédiction** mais, dans ce cas, le Charisme du personnage est réduit de 2 points, de manière permanente.

Le crâne de la demiliche ne peut être endommagé que par les actions suivantes :

- un sort d'**oubli** le force à se poser sans prendre une âme
- un sort de **fracassement** lui inflige 10 points de dommages
- un sort de **mot de pouvoir mortel,** lancé par un magicien astral ou éthéré, le détruit
- seuls, un guerrier armé d'une **épée vorpale**, un ranger avec une **épée d'acuité +5** ou une arme **vorpale** et un paladin avec ce type d'armes ou une arme +4 peuvent lui infliger des dommages
- un sort d'**exorcisme** le force à se poser comme un sort d'**oubli**
- un sort de **dissipation du mal** lui inflige 5 points de dommages
- un sort de **parole divine** lui inflige 20 points de dommages
- un voleur tirant à la fronde une des gemmes trouvées dans la crypte lui inflige 1 point de dommages tous les 10000 po de la gemme (c'est-à-dire 1, 5 ou 10 points de dommages), mais la gemme employée se brise au contact du crâne. Même si la gemme rate sa cible, il faut réussir pour elle un **jet de sauvegarde contre les chocs violents** pour éviter qu'elle se fracasse sur un mur de la crypte.

Il faut infliger 50 points de dommages au crâne. Sa Classe d'Armure est de –6. S'il est détruit, chaque personnage dont l'âme est emprisonnée dans une gemme doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas d'échec, la demiliche a dévoré cette âme et la gemme est vide. Un jet réussi indique que la gemme contient encore l'âme du malheureux et brille légèrement (si on la regarde avec un sort de **vision véritable** ou avec une **gemme de vision,** on peut y apercevoir la toute petite forme du héros). L'âme peut être libérée en broyant la gemme, mais elle doit se réfugier dans un corps à moins de 3 mètres d'elle : un clone, un simulacre ou un corps sans âme.

LA DESTRUCTION DE LA DEMILICHE RAPPORTE 100000 POINTS D'EXPÉRIENCE. CELA INCLUT TOUTES LES ACTIONS QUI ONT EU LIEU DANS LA TOMBE. LES TRÉSORS RAPPORTENT 1 POINT D'EXPÉRIENCE SUPPLÉMENTAIRE PAR 2 PO DE VALEUR.

Ainsi se termine **la Tombe des Horreurs.** Nous espérons que vos joueurs et vous avez trouvé cette aventure intéressante et stimulante.

LISTE DE PERSONNAGES UTILISABLES POUR LA TOMBE DES HORREURS

		Classe et niveau									
N°	Race	Cl.	Gu.	Ma.	Vo.	For	Int	Sag	Dex	Con	Cha
1.	H			14		11	18	10	17	15	12
2.	H	14				16	12	18	16	16	14
3.	H		12 (p)			17	14	15	18	16	17
4.	H		13 (r)			16	15	14	17	18	16
5.	E		5	11		17	18	12	15	15	14
6.	N		9			18/91	9	11	17	18	11
7.	Pg				11	10	11	12	18	16	12
8.	N		7		8	16	12	9	17	18	8
9.	H	9				17	10	17	15	15	13
10.	1/2E	5	7 (r)	6		18/62	15	17	16	16	12
11.	E			7	9	11	16	10	18	15	16
12.	H			9		8	17	9	17	16	10
13.	H		8			15	12	13	18	18	10
14.	H	8				12	14	16	17	15	18
15.	1/2E		5		6	13	8	13	17	16	11
16.	H	6				12	13	18	17	16	15
17.	H		7 (p)			14	10	10	15	15	17
18.	G		4	5 (i)		9	18	9	18	16	7
19.	H		6			18/00	11	10	12	14	13
20.	Pg		4		5	10	10	8	17	16	11

Race : N = NAIN ; E = ELFE ; 1/2E = DEMI-ELFE ; G = GNOME ; H = HUMAIN ; Pg = Petite-gens
Classe : (i) = ILLUSIONNISTE ; (p) = PALADIN ; (r) : RANGER

OBJETS SPÉCIAUX POUR CHAQUE PERSONNAGE

Personnage n°	Objets
1.	**manteau éclipsant, anneau de protection** +1, dague +2, **baguette de projectiles magiques**
2..	armure de plate +3, bouclier +3, masse +3
3.	armure de plate +1, bouclier +2, **épée langue de feu +1, anneau de résistance au feu**
4.	armure feuilletée +2, bouclier +2, arc magique, 10 flèches +1, épée +1
5.	cotte de mailles +1, bouclier +3, épée courte +2, parchemin avec quatre sorts **(mains brûlantes, désintégration, dissipation de la magie, lévitation)**
6.	armure annelée +1, bouclier +3, **gantelets des ogres,** marteau de guerre +2
7.	armure de cuir +1, anneau de protection +1, dague +1, **bottes de rapidité**
8.	**manteau de protection +3, anneau d'invisibilité,** épée courte +1, dague +1, **sac sans fond** (le plus grand)
9.	armure de plate +1, bouclier +1, **bâton de contrecoup,** parchemin avec deux sorts **(soin des blessures critiques, résurrection)**
10.	cotte de mailles +2, bouclier +1, **bottes de lévitation**, masse +1
11.	**bracelets de défense CA 5, baguette de foudre, dague** +2
12.	anneau de protection +4, **baguette de détection de la magie, corde d'escalade**
13.	armure feuilletée +1, bouclier +1, lance +3, **potion de métamorphose**
14.	armure de plate +1, bouclier +1, **bâton de contrecoup, poudre d'apparition**
15.	**manteau de protection** +1, épée +3, dague +1, **potion de soin**
16.	armure d'écailles +1, bouclier +1, **manteau** et **bottes elfiques**, masse +1
17.	cotte de mailles +1, **anneau de protection** +1, arbalète, 12 carreaux +2, **potion de soin**
18.	**bracelets de défense** CA 4, **bottes de sept lieues,** hache +1, dague +1
19.	armure de plate +1, bouclier +1, 2 **javelots de foudre,** marteau de guerre +1, **potion de vol**
20.	**robe de dissimulation, anneau de protection +1, fronde chercheuse,** épée courte +1

Les joueurs doivent déterminer les points de vie de leurs personnages et décider des sorts qu'ils prendront ainsi que de leur équipement. Ils peuvent avoir à peu près tous les objets communs mais ne les laissez pas s'encombrer inutilement. Ils peuvent posséder 1 000 pièces de n'importe quel type et 5 000 po en gemmes, s'ils le souhaitent.

ASSIGNER LES PERSONNAGES AUX JOUEURS

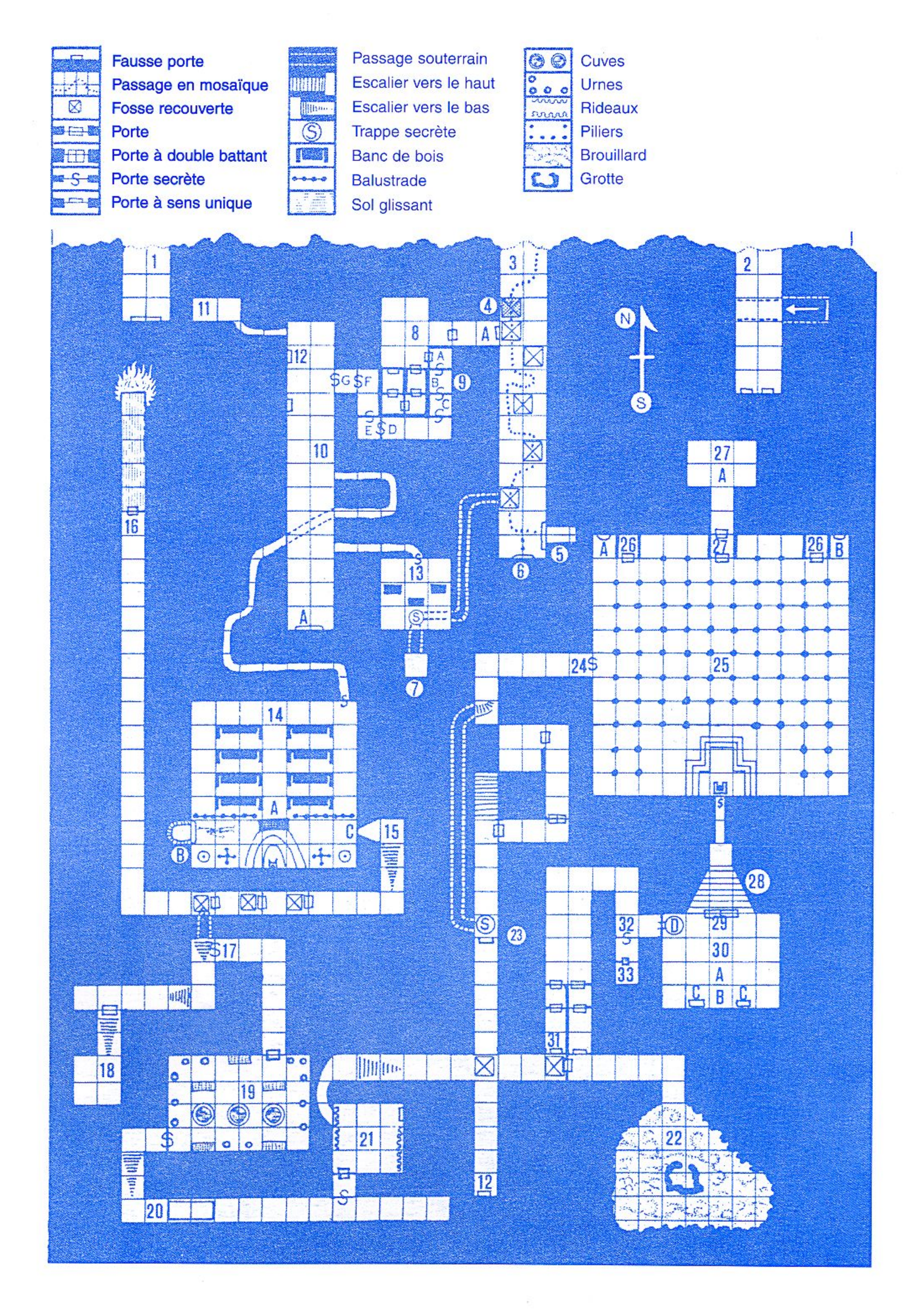
Nombre de joueurs	Suggestion de personnages		
	Option 1	Option 2	Option 3
2	1/2/3/8	1/2/5/10	1/2/8/9/17/20
3	1/2/3/15/18/20	1/2/4/5/9/16	5 à 13
4	5/10/11/12/17 à 20	1/2/6/8/13/14/18/20	9 à 20
5	1/2/4/7/11	2/3/5/10/11	10 à 19
6	1/2/3/8/10/17	1/5/6/7/9/18	9 à 20
7	1/2/4/6/10/11/18	2/5/10/11/15/18/20	7 à 20
8	1/2/4/5/7/9/11/19	1/2/6/8/12/14/20	2/5/7/10/11/14/15/18
9	4 à 12	1 à 9	5 à 13
10	5 à 14	1 à 10	10 à 19

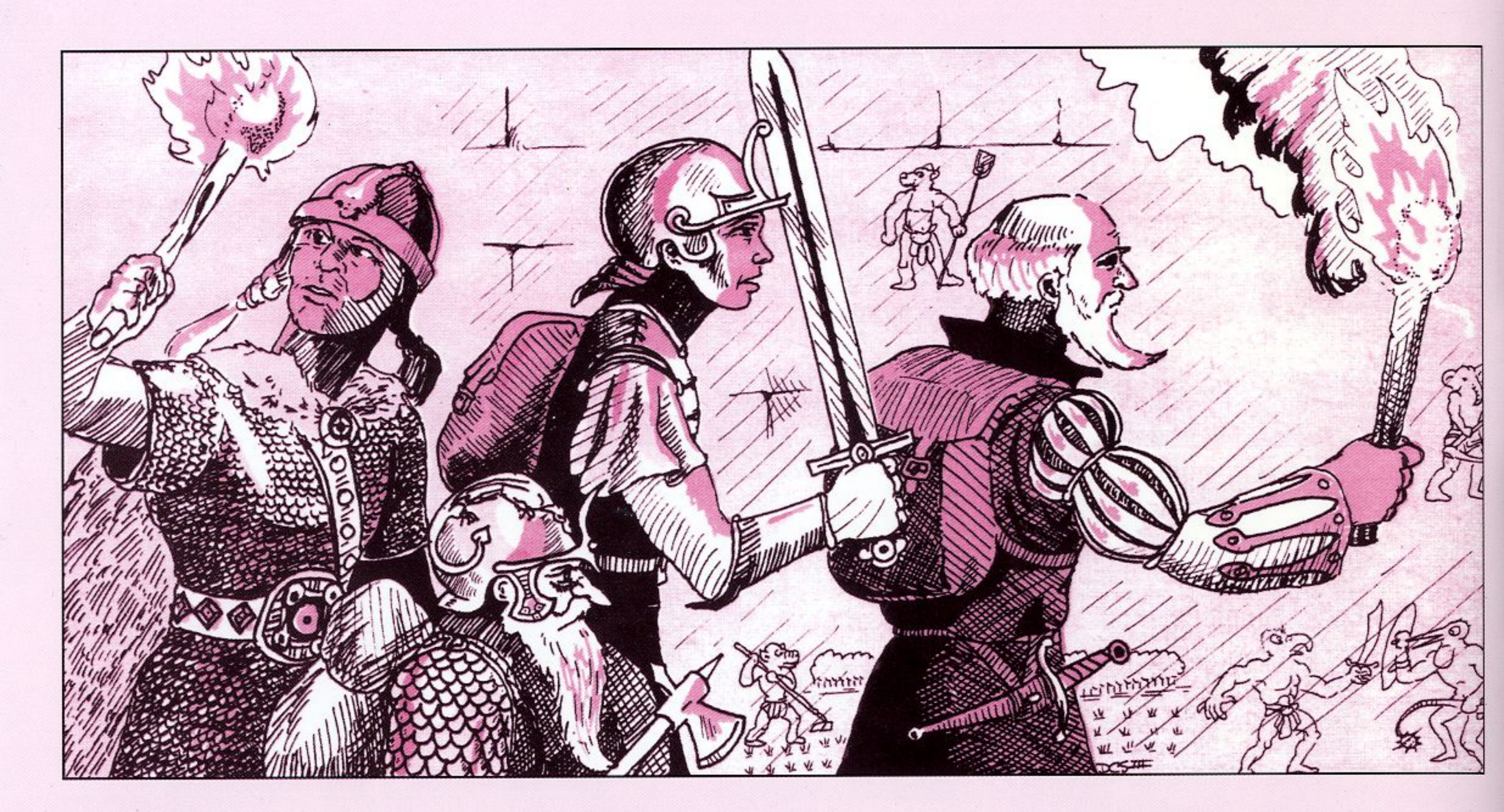
Nombre de joueurs : Il est difficile, même pour le meilleur des joueurs, de diriger trois personnages, surtout si ce ne sont pas les siens. Il est recommandé que chaque joueur contrôle deux personnages et, s'il y a au moins six joueurs, qu'ils n'en contrôlent qu'un seul.

Niveaux et objets magiques : Si vos joueurs ne sont pas expérimentés, permettez à chaque PJ de prendre une potion supplémentaire (sauf les potions de **force des géants** et les **huiles éthérées**) et peut-être un parchemin de prêtre avec trois ou quatre sorts. Si le groupe est petit et de bas niveau, sélectionnez quelques objets magiques dans la table ci-dessus et distribuez-les entre les personnages. Si vous avez peu de joueurs, et en plus inexpérimentés, et que vous pensez qu'ils ne sauront pas gérer plusieurs personnages, ajoutez des objets magiques comme indiqué et augmentez les personnages de 1 niveau. Faites la même chose pour des joueurs totalement novices et accordez-leur un mercenaire pour porter leurs torches et leurs affaires.

Note : Vos joueurs sont libres, naturellement, de prendre leurs propres personnages si vous décidez d'intégrer la TOMBE DES HORREURS dans votre campagne mais ils doivent posséder des objets similaires et être d'un niveau équivalent aux personnages présentés ci-dessus. S'ils sont beaucoup plus faibles, vous devez :

1 : attendre que vos personnages soient de plus haut niveau avant de faire jouer ce module.
2 : leur offrir de l'aide par l'intermédiaire de PNJ, comme un baron du coin qui voudrait faire construire une résidence d'été là où se trouve la tombe et qui enverrait les aventuriers la nettoyer. Il est possible de trouver tout un tas d'idées analogues, mais prenez quelques précautions en intégrant cette aventure aux conditions de votre campagne.


Fausse porte
Passage en mosaïque
Fosse recouverte
Porte
Porte à double battant
Porte secrète
Porte à sens unique
Passage souterrain
Escalier vers le haut
Escalier vers le bas
Trappe secrète
Banc de bois
Balustrade
Sol glissant
Cuves
Urnes
Rideaux
Piliers
Brouillard
Grotte
N
S



Ce produit fait partie des nombreuses aides de jeu populaires pour DONJONS ET DRAGONS produit par TSR Hobbies, Inc. Actuellement, les autres accessoires pour D&D incluent :

Dungeon Geomorphs, Set One (Basic Dungeon)
Dungeon Geomorphs, Set Two (Cave and caverns)
Dungeon Geomorphs, Set Three (Lower Dungeon)

Outdoor Geomorphs, Set One (Walled City)

Monster and Treasure Assortment, Set One (Level One to Three)
Monster and Treasure Assortment, Set Two (Level Four to Six)
Monster and Treasure Assortment, Set Three (Level Seven to Nine)

D&D Character Record Sheets Pad

Toute la collection de Modules Donjon pour ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® comprend les produits suivants :

Dungeon Module G1 (Steading of the Hill Giant Chief)
Dungeon Module G2 (Glacial Rift of the Frost Giant Jarl)
Dungeon Module G3 (Hall of the Fire Giant King)
Dungeon Module D1 (Descent into the Depths of the Earth)
Dungeon Module D2 (Shrine of the Kuo-Toa)
Dungeon Module D3 (Vault of the Drow)

Advanced Dungeons & Dragons®

TOMES®

RETOUR · À · LA TOMBE DES HORREURS

LIVRET DES CARTES ET MONSTRES

Sommaire

Cartes

Monstres

Éditions américaine

Conception : Bruce R. Cordell
Édition américaine : John D. Rateliff, Skip Williams et Steve Winter
Directeurs de création : Thomas M. Reid et Steve Winter
Illustrations : Arnie Swekel et Glen Michael Angus
Conception graphique : Tanya Matson
Typographie : Angelica Lokotz
Directeur artistique : Dawn Murin

Éditions Française

Traduction : Philippe Tessier
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Jean-Luc Blaise & Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de NEXUS

Titre original : Return to the tomb of horrors - Maps and Monsters Book

Dépôt légal Octobre 1999 - ISBN : 2-7408-0211-0 F 1162

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Venez nous rejoindre sur le web : www.tsr.com

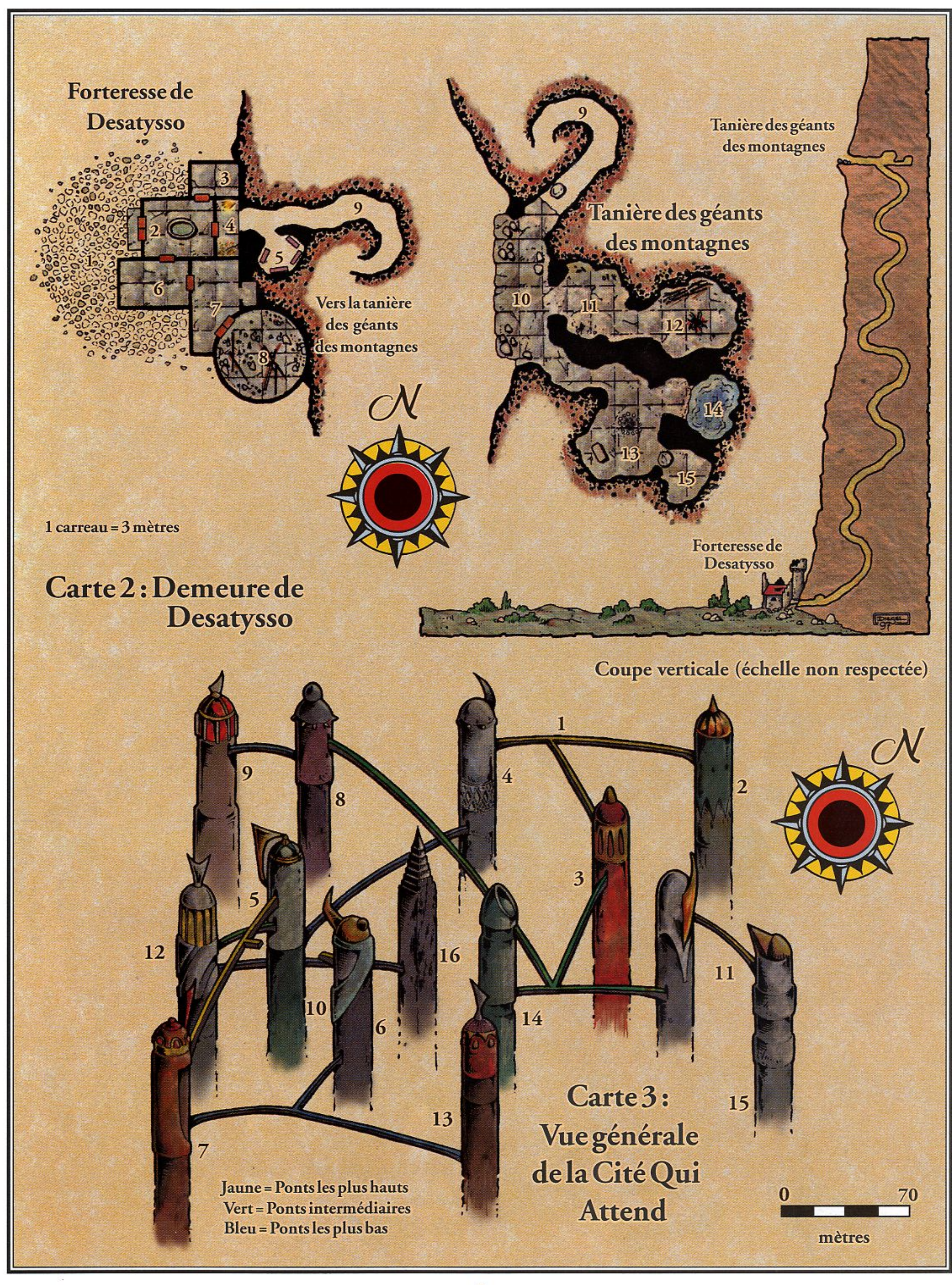
Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

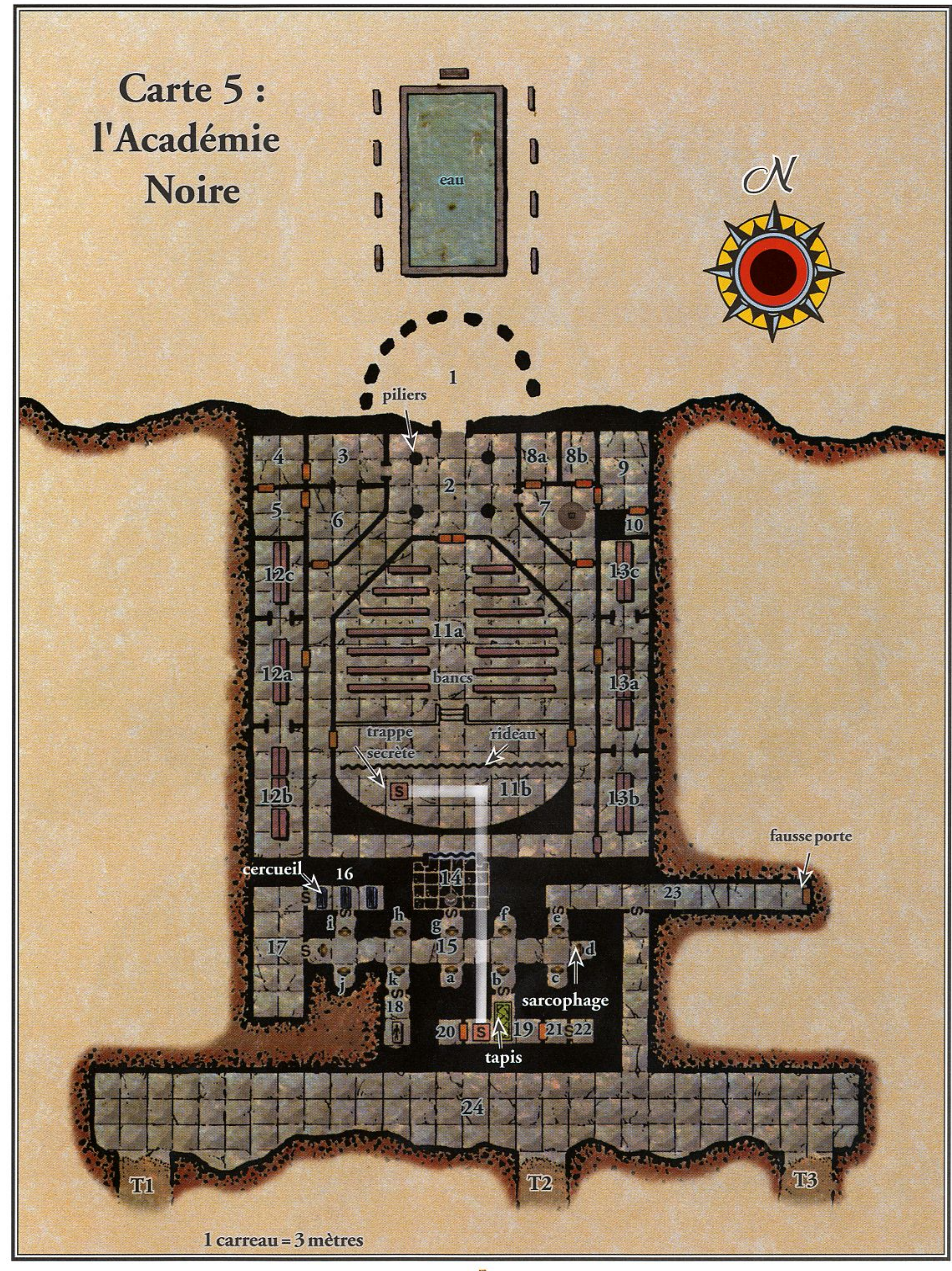
Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

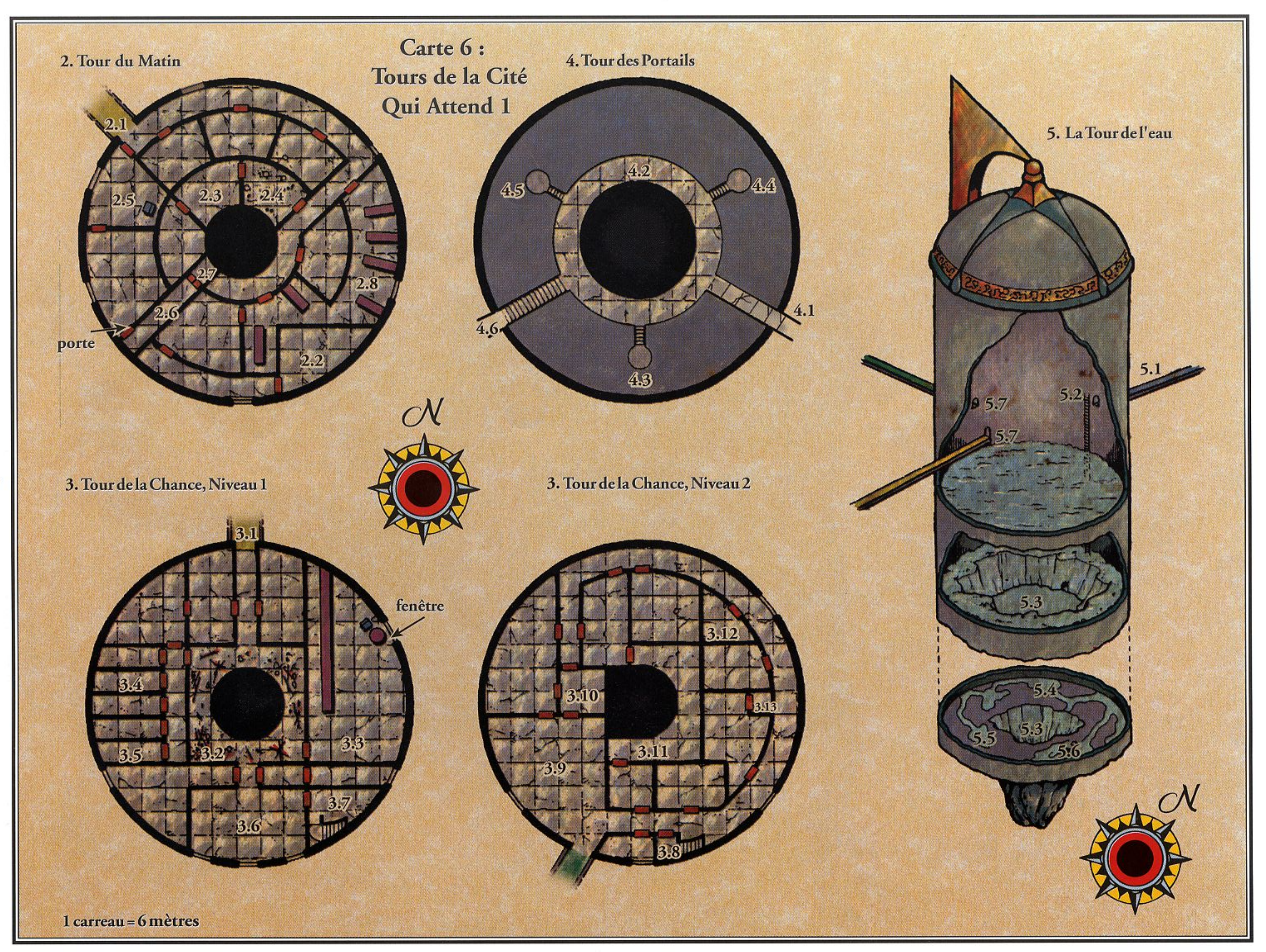

Carte 1 : Carte de la région (Greyhawk)
La Flannie
Caloron
La Mare-aux-Fées
Le Grisflot
La Thelly
Nulbish
Les Glorioles
Bois Rieu
Molnar
Champdepoix
Collines d'Estemarche
La Solandie
Naerie
Les Collines Creuses
La Pâlechance
Lentoron
Bois Méno
Le Grand Marais
N
0
150
kilomètres
Epine Dorsale


Forteresse de Desatysso
1
2
3
4
5
6
7
8
9
Vers la tanière des géants des montagnes
Tanière des géants des montagnes
9
10
11
12
13
14
15
Tanière des géants des montagnes
Forteresse de Desatysso
1 carreau = 3 mètres
Carte 2 : Demeure de Desatysso
Coupe verticale (échelle non respectée)
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
Carte 3 : Vue générale de la Cité Qui Attend
Jaune = Ponts les plus hauts
Vert = Ponts intermédiaires
Bleu = Ponts les plus bas
0
70
mètres

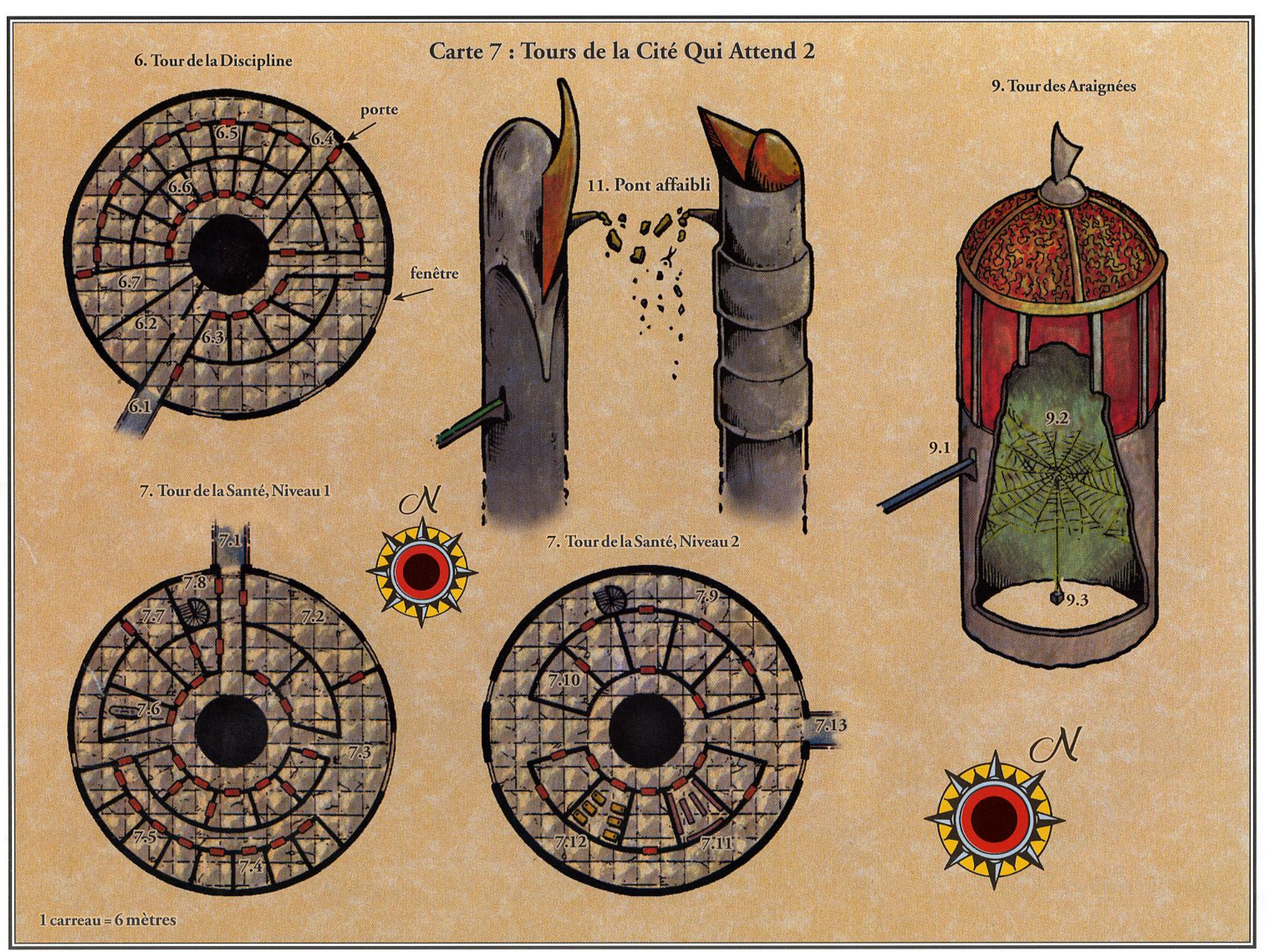


Carte 4 :
La Cité du Crâne
N
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
0
100
mètres

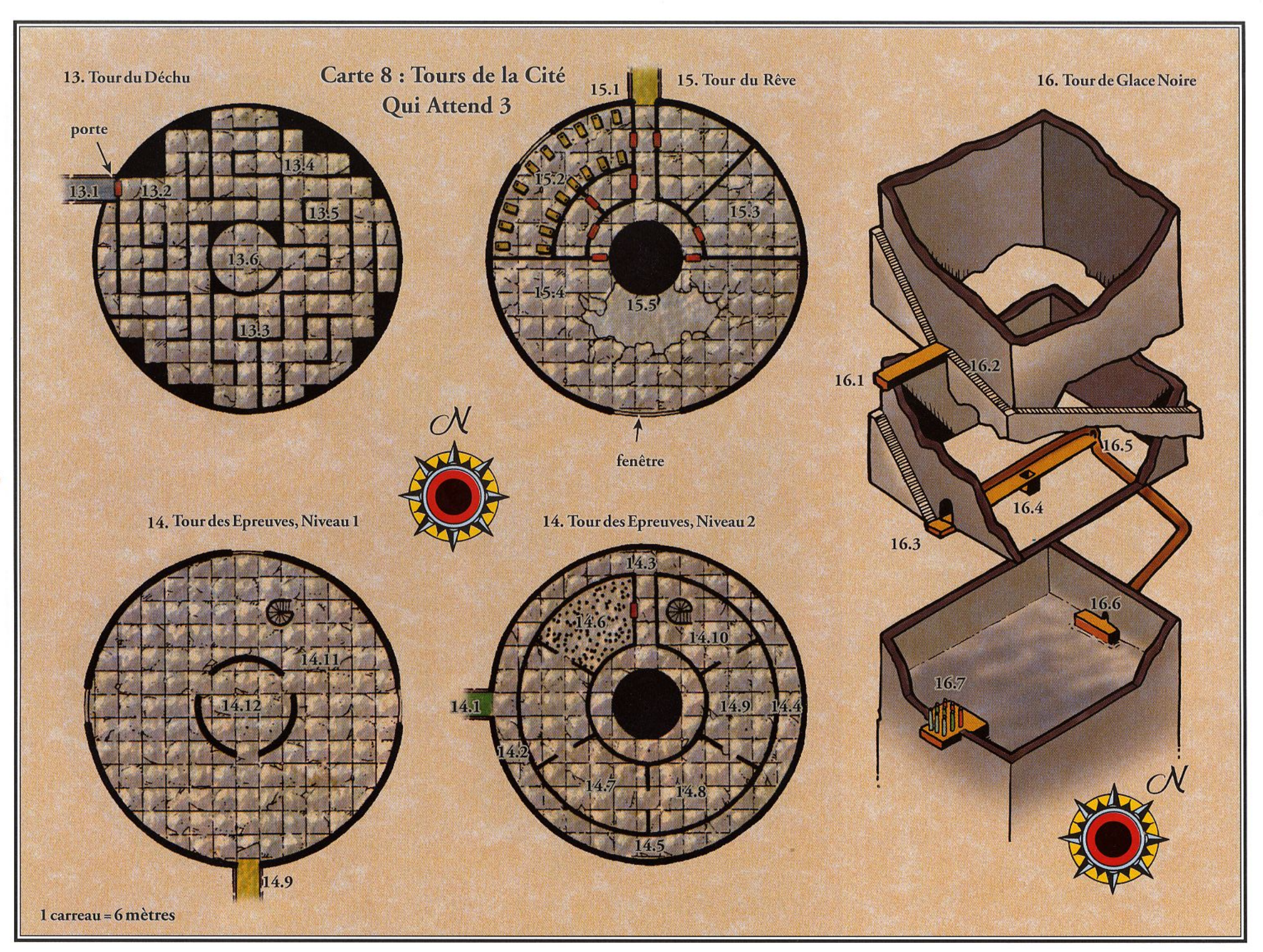

Carte 5 :
l'Académie
Noire
eau
N
1
piliers
2
3
4
5
6
7
8a
8b
9
10
12c
12a
12b
13c
13a
13b
11a
bancs
trappe
secrète
rideau
11b
S
fausse porte
cercueil
16
14
23
S
h
g
f
e
i
17
15
d
j
k
a
b
c
18
sarcophage
20
19
21
22
tapis
24
T1
T2
T3
1 carreau = 3 mètres

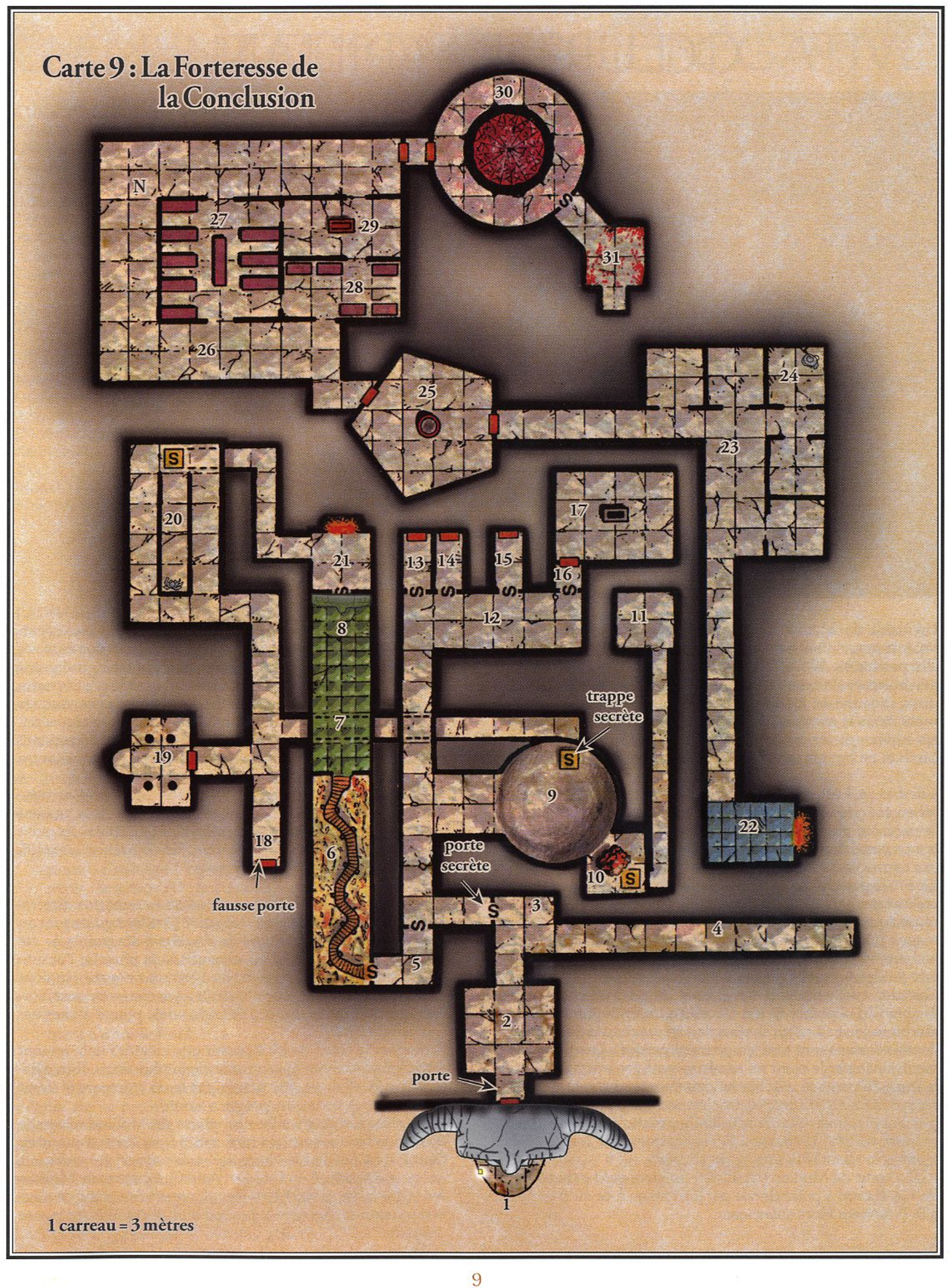


Carte 6 :
Tours de la Cité
Qui Attend 1
2. Tour du Matin
2.1
2.2
2.3
2.4
2.5
2.6
2.7
2.8
porte
4. Tour des Portails
4.1
4.2
4.3
4.4
4.5
4.6
5. La Tour de l'eau
5.1
5.2
5.3
5.4
5.5
5.6
5.7
3. Tour de la Chance, Niveau 1
3.1
3.2
3.3
3.4
3.5
3.6
3.7
fenêtre
3. Tour de la Chance, Niveau 2
3.8
3.9
3.10
3.11
3.12
3.13
1 carreau = 6 mètres

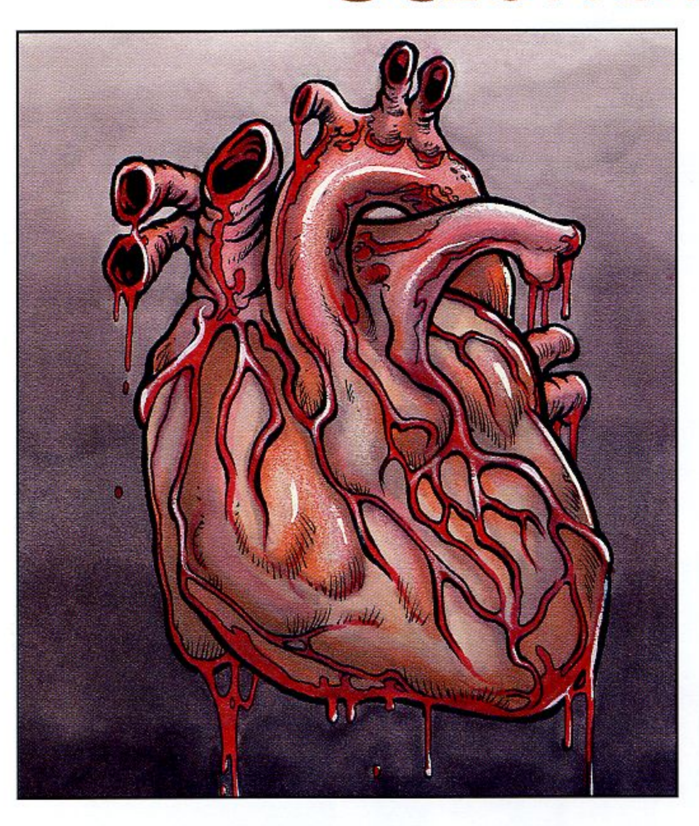


Carte 7 : Tours de la Cité Qui Attend 2
6. Tour de la Discipline
porte
fenêtre
6.1
6.2
6.3
6.4
6.5
6.6
6.7
11. Pont affaibli
9. Tour des Araignées
9.1
9.2
9.3
7. Tour de la Santé, Niveau 1
7.1
7.2
7.3
7.4
7.5
7.6
7.7
7.8
7. Tour de la Santé, Niveau 2
7.9
7.10
7.11
7.12
7.13
1 carreau = 6 mètres


Carte 8 : Tours de la Cité
Qui Attend 3
13. Tour du Déchu
porte
13.1
13.2
13.3
13.4
13.5
13.6
15. Tour du Rêve
15.1
15.2
15.3
15.4
15.5
fenêtre
16. Tour de Glace Noire
16.1
16.2
16.3
16.4
16.5
16.6
16.7
14. Tour des Epreuves, Niveau 1
14.9
14.11
14.12
14. Tour des Epreuves, Niveau 2
14.1
14.2
14.3
14.4
14.5
14.6
14.7
14.8
14.9
14.10
N
1 carreau = 6 mètres


Carte 9 : La Forteresse de la Conclusion
30
N
27
29
31
28
26
25
24
23
20
17
21
13
14
15
16
12
8
11
7
trappe secrète
19
9
22
18
6
porte secrète
10
fausse porte
3
4
5
2
porte
1
1 carreau = 3 mètres

CŒUR DE MOILIAN



Climat/Terrain :	N'importe lequel
Fréquence :	Très rare
Organisation :	Solitaire
Cycle d'activité :	N'importe
Régime alimentaire :	Aucun
Intelligence :	Aucune - (0)
Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre Mauvais
Nombre apparaissant :	1
Classe d'armure :	10
Déplacement :	Aucun
Dés de vie :	3
TAC0 :	Non
Nombre d'attaques :	Aucune
Dégâts par attaque :	Aucun
Attaques spéciales :	Absorption de la vie, froid
Défenses spéciales :	Régénération
Résistance à la magie :	Aucune
Taille :	Petit (taille d'un cœur)
Moral :	Sans peur (20)
Points d'expérience :	975

Un cœur de Moilian fait partie d'une espèce de morts-vivants jusqu'alors inconnue, créée par la dissolution de la cité perdue de Moïl. Tous les morts-vivants moilians sont généralement recouverts d'une fine couche de givre, il est donc difficile de les étudier en détail avant qu'ils s'animent. Sous le givre, on découvre un cœur humanoïde dont les artères et les veines sont enchevêtrées. Un cœur de Moilian ne bat que lorsqu'il peut absorber la vie.

Combat : s'il est privé de créatures vivantes pour s'alimenter en énergie vitale, le cœur est silencieux. Il ne bat pas, ne se régénère pas et semble totalement mort. Quel que soit le temps passé dans cet état, il revit dès qu'une créature vivante s'approche à moins de 6 mètres. Il absorbe alors de l'énergie vitale pour revitaliser sa chair morte. Tous les rounds, les créatures vivantes situées à moins de 6 mètres de lui doivent réussir un jet de sauvegarde spécial pour éviter les dommages. Il leur faut obtenir au moins un 12 sur 1d20. Les ajustements aux points de vie dus à la Constitution s'appliquent à ce jet (les personnages peuvent choisir les ajustements du Guerrier, quelle que soit leur classe). En cas d'échec, la victime perd 1d10 points de vie. Le cœur ajoute ses points de vie aux siens jusqu'à ce qu'il atteigne son maximum (les points de vie en excès sont tout simplement perdus). Les points de vie drainés par le cœur ne se récupèrent pas normalement; la force de vie ainsi dérobée ne peut être rendue que par des soins magiques. Si une victime est réduite à 0 point de vie par l'absorption, elle meurt. Toute créature tuée de cette manière a 13% de chances de s'animer sous la forme d'un zombie moilian 24 heures après sa mort.

Un cœur de Moilian bat autant de jours qu'il a de points de vie. Il perd 1 point de vie par jour jusqu'à ce qu'il tombe à 0. Il devient alors silencieux.

Un cœur est immobile et ne peut attaquer physiquement. Cependant, il peut projeter une vague de froid sur tous ses adversaires situés dans un rayon de 10 mètres, infligeant 2d6 points de dommages. Un jet de sauvegarde réussi contre les sorts permet d'annuler cet effet. Le cœur ne peut attaquer de cette manière tant qu'il n'a pas commencé à se régénérer.

Un cœur de Moilian n'est détruit de façon permanente que s'il est brûlé, dissous dans de l'acide ou par toute autre méthode analogue.

Les cœurs de Moilian peuvent être repoussés comme des vampires. Dans ce cas, ils ne fuient pas mais cessent d'attaquer sauf s'ils sont eux-mêmes attaqués. Ils sont immunisés contre les sorts *charme*, *immobilisation*, *sommeil*, contre le froid, le poison et la magie mortelle.

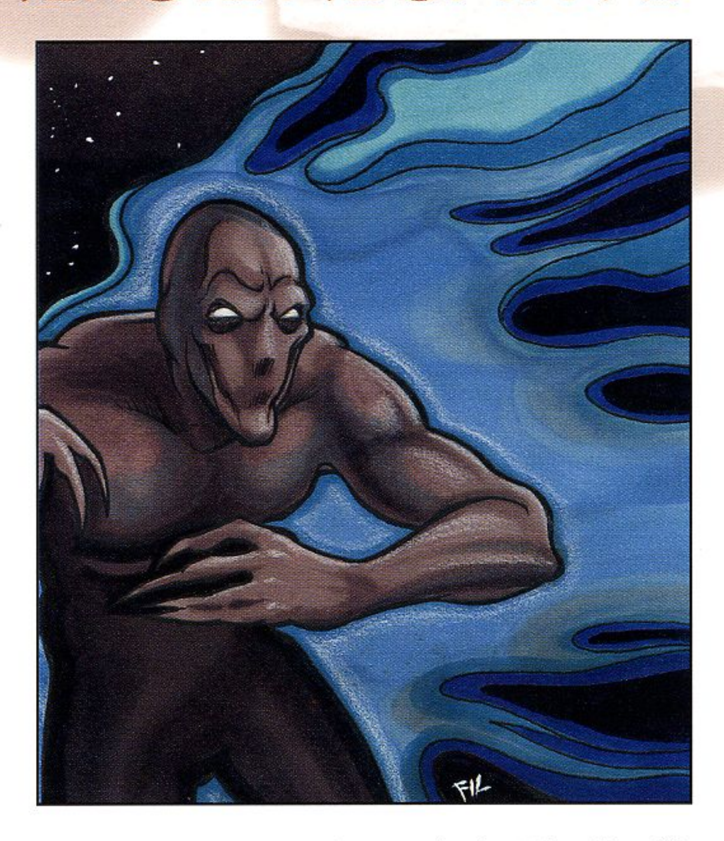
Habitat/Société : les cœurs de Moilian ne sont pas directement liés au Plan d'Énergie Négative pendant qu'ils sont au repos. Ce lien se crée dès qu'ils absorbent des points de vie puis disparaît dès qu'ils ne se nourrissent plus. En l'absence d'un lien permanent avec de l'élément négatif (ce dont disposent les autres morts-vivants), les cœurs ne sont animés que tant qu'ils ont de l'énergie vitale pour s'alimenter.

Écologie : le cœur de Moilian est une créature entièrement artificielle créée par la nécromancie la plus noire. Ils n'existent que là où ils ont été placés par leurs créateurs et ils ne peuvent bouger de leur propre volonté.

L'animation artificielle des cœurs de Moilian nécessite de rechercher un sort très rare, codifié par le nécromancien Drake, de l'Académie Noire, qui a découvert ces créatures uniques dans Moïl, la Cité Qui Attend. Le cœur de Moilian est la première expérience du nécromancien dans ce nouveau domaine des Arts Noirs. Ce n'est certainement pas sa dernière.

ÉLÉMENTAIRE D'ÉNERGIE NÉGATIVE

Climat/Terrain :	Plan d'Énergie Négatif
Fréquence :	Très rare
Organisation :	Solitaire
Cycle d'activité :	N'importe
Régime alimentaire :	Force vitale
Intelligence :	Basse (5-7)
Trésor :	Aucun
Alignement :	Chaotique Mauvais
Nombre apparaissant :	1
Classe d'armure :	2
Déplacement :	12
Dés de vie :	8, 12 ou 16
TAC0 :	8 DV 13 12 DV 9 16 DV 5
Nombre d'attaques :	1
Dégâts par attaque :	3d8 (poing)
Attaques spéciales :	Absorption d'énergie
Défenses spéciales :	Touché par armes +2
Résistance à la magie :	Aucune
Taille :	G à E (2,40 m à 4,80 m)
Moral :	Fanatique (17)
Points d'expérience :	8 DV 5000 12 DV 9000 16 DV 13000



Les élémentaires d'énergie négative sont ainsi désignés car ils sont constitués du même "élément" que leur plan d'origine : le Plan Négatif. Ils ressemblent à des flammes noires vaguement humanoïdes. Quand ils sont sur un autre plan que le leur, ils sèment la mort et la destruction sur leur passage.

Combat : la seule présence d'une de ces créatures est un anathème pour la vie. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 10 mètres autour d'un élémentaire négatif subit les effets suivants :

- Les morts-vivants dans la zone d'effet sont repoussés comme s'ils étaient de 2 catégories supérieures.
- Tous les morts-vivants régénèrent 2 points de vie par round. Ceux qui disposent déjà de la faculté de régénérer l'augmentent de 2 points.
- Les créatures vivantes qui viennent de mourir dans la zone d'effet ont 50 % de chances de s'animer spontanément sous la forme d'un zombie.
- Les sorts de soins dans la zone d'effet ne guérissent que la moitié des points de vie déterminés par les dés.
- Un froid surnaturel inflige 1 point de dommages par tour à tous ceux qui ne sont pas protégés magiquement contre le froid.

Quand un élémentaire d'énergie négative attaque, soit il forme un poing humanoïde pour frapper sa cible, soit il déferle sur sa proie comme une vague noire de mort. Une attaque réussie inflige 3d8 points de dommages, provoqués par la destruction des cellules, et absorbe 2 niveaux d'expérience. Son contact pourrit et détruit jusqu'à 300 mètres cubes de matériaux dérivés de substances organiques (tels que le bois, les parchemins, la nourriture, les vêtements, etc.). Il faut réussir un jet de sauvegarde contre l'acide pour éviter que l'objet soit affecté.

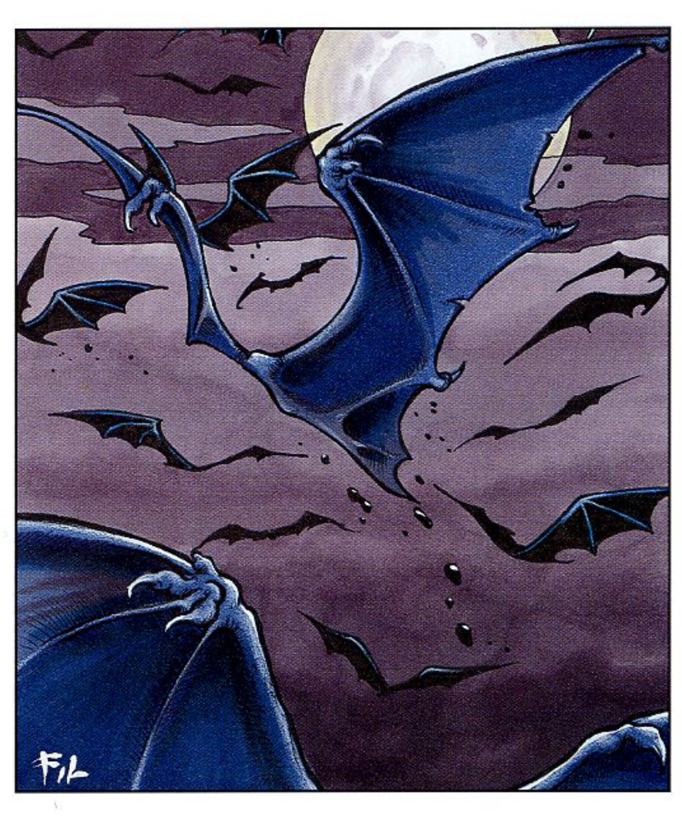
En raison de leur étroit lien avec le Plan Négatif, les élémentaires d'énergie négative sont particulièrement sensibles aux manifestations élémentaires. Les attaques portées contre eux par n'importe quel type d'élémentaire ou d'être élémentaire ont un bonus de +2 à l'attaque et pour chaque dé de dommages. De plus, ils ont une pénalité de –2 pour leurs jets de sauvegarde contre les manifestations de ces éléments (*boule de feu*, *éclair*, etc.).

Habitat/Société : les élémentaires d'énergie négative ne quittent pas volontairement le Plan d'Énergie Négative mais ils peuvent être convoqués par le sort ou la capacité appropriés. Si celui qui a convoqué une de ces créatures en perd le contrôle, il doit immédiatement réussir un jet de sauvegarde contre la magie mortelle ou perdre 1d4 niveaux dus au choc en retour. De plus, l'élémentaire l'attaque pendant trois rounds avant de regagner son plan.

Écologie : quand il se trouve hors de son plan d'origine depuis plus d'un jour, l'élémentaire d'énergie négative est obligé de consumer de la force vitale. S'il ne peut se nourrir d'au moins 10 points de vie ou de 1 niveau par jour, il retourne sur son plan. Il lui est donc difficile de rester dans un endroit très longtemps avant d'être rongé par la faim.

Quand il est enfermé dans un objet grâce au rituel approprié (tâche ô combien difficile à accomplir), les effets de son aura négative rend l'objet très utile pour un magicien ou un nécromancien mauvais. Cependant, chaque fois qu'un tel élémentaire est lié à un objet, il a 5 % de chances de se libérer. Il est alors incontrôlable et fait tout pour tuer celui qui l'a emprisonné.

FONDAMENTAL NÉGATIF



Climat/Terrain :	Plan d'Énergie Négative
Fréquence :	Rare
Organisation :	Nuée
Cycle d'activité :	N'importe lequel
Régime alimentaire :	Force vitale
Intelligence :	Partielle – (3)
Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre mauvais
Nombre apparaissant :	2-20
Classe d'armure :	3
Déplacement :	Vl 18 (B)
Dés de vie :	1+1
TAC0 :	19
Nombre d'attaques :	1
Dégâts par attaque :	1d6 (percute sa cible)
Attaques spéciales :	Coordination
Défenses spéciales :	Immunisé contre les armes normales, le froid et les attaques affectant l'esprit
Résistance à la magie :	10 %
Taille :	Mi (60 cm d'envergure)
Moral :	Stable (12)
Points d'expérience :	420

Les fondamentaux négatifs sont des manifestations assez faibles du Plan d'Énergie Négative. Ils ressemblent à des ailes de chauve-souris sans corps, sans tête ou toute autre anatomie. Ils infestent le Plan Négatif en grandes nuées, voletant sans fin à travers le vide absolu.

Ils sont seulement partiellement intelligents; ils n'ont pas de langage et ne peuvent en apprendre. Cependant, ils partagent un faible lien empathique. Grâce à lui, ils sont capables de se rassembler et de manœuvrer à l'unisson même s'ils ne semblent pas posséder d'organes permettant de percevoir leur environnement. Un fondamental négatif ressent toujours la présence des membres de son espèce dans un rayon de 30 mètres.

Combat : les êtres vivants sont les proies de ces créatures. Les fondamentaux négatifs sont attirés par la force vitale qu'ils sentent jusqu'à 30 mètres. Quand une nuée perçoit un signe de vie, elle s'élève dans les airs avant de fondre sur sa victime. En raison de leur couleur noire, les jets de surprise des proies des fondamentaux subissent une pénalité de – 2 s'il y a peu de lumière.

Les fondamentaux négatifs attaquent généralement en percutant leur adversaire; leur contact absorbe la vie des êtres vivants, infligeant 1d6 points de dommages.

Les fondamentaux peuvent coordonner leurs efforts grâce à leur lien empathique, ce qui permet d'augmenter considérablement l'efficacité de leurs attaques individuelles; c'est une attaque *coordonnée*. Quand une nuée se coordonne (30 % de chances à chaque rencontre), elle déferle sur une seule proie. Elle est si dense que le TAC0 de chacune des créatures est réduit de 1 pour chaque fondamental participant à l'attaque. Par exemple, si un groupe de 10 fondamentaux négatifs réussit une attaque *coordonnée*, le TAC0 de chaque créature est de 9 au lieu de 19. Une attaque *coordonnée* dure 1d4+4 rounds et le TAC0 ne peut être réduit en dessous de 5.

Les fondamentaux négatifs ne peuvent être touchés que par des armes magiques et 10 % des sorts qui leur sont envoyés sont dissipés et absorbés par leur corps. Les pouvoirs affectant l'esprit et utilisant le froid n'ont aucun effet sur eux.

Habitat/Société : les fondamentaux négatifs sont natifs du Plan d'Énergie Négative et il est très rare qu'ils réussissent à pénétrer dans d'autres royaumes ou d'autres plans plus peuplés. De temps en temps, cependant, 1d10 de ces choses seront attirées sur le Plan Primaire quand un puissant mort-vivant est créé. Par exemple, quand un vampire se lève d'entre les morts, un lien s'établit entre lui et le Plan d'Énergie Élémentaire. Une nuée de fondamentaux peut quelquefois être attirée par ce conduit d'énergie. Ainsi, quand le vampire sortira de sa tombe, la nuée d'ailes de nuit l'accompagnera.

Écologie : natifs du Plan d'Énergie Négative, les fondamentaux négatifs n'existent que pour voler sans fin et n'ont besoin de rien. Cependant, quand ils sont attirés sur un autre plan, ils ressentent le besoin de se nourrir de la force vitale des êtres vivants.

Quand un fondamental réussit à absorber au moins 6 points de vie de force vitale chaque semaine pendant 6 semaines, il a 50 % de chances de se scinder en deux créatures grâce à une sorte de reproduction asexuée (scissiparité). Chaque nouvelle créature a exactement les mêmes caractéristiques que son géniteur. Un fondamental qui ne réussit pas à absorber au moins 6 points de vie en 1 semaine, alors qu'il se trouve sur un autre plan que le sien, cesse d'exister.

HORREUR OSSEUSE

CLIMAT/TERRAIN :	N'importe quel tas d'os
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	En groupe
CYCLE D'ACTIVITÉ :	N'importe lequel
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Force vitale
INTELLIGENCE :	Haute
TRÉSOR :	I, O, P, Y
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	2-5
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	11+1
TAC0 :	9
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1d8 (coup ou morsure)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Mise à terre, arrachement des os
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisée contre les attaques pénétrantes et la plupart des sorts
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	E (5 m et plus de long)
MORAL :	Élite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	8000

Une horreur osseuse est une créature informe du Plan d'Énergie Négative, qui a la capacité de s'insinuer dans l'ossature de créatures des autres plans d'existence. Quand elle est animée, cette chose ressemble à un agglomérat d'os ayant vaguement la forme d'un immonde serpent. Elle se pare du crâne d'un animal féroce ou de celui d'un humanoïde, si elle peut, pour avoir une tête de mauvais augure.

Bien que ces créatures soient très intelligentes, il est très peu probable qu'elles communiquent avec d'autres êtres.

Combat : tant qu'une horreur osseuse n'a pas pris sa forme serpentine, il est impossible de la détecter ; un sort de *détection de l'invisible* révèle un étrange frémissement de l'éther dans la zone où elle se trouve, mais rien de plus précis. Une fois qu'elle sent une forme de vie à moins de 3 mètres, elle s'assemble en serpent osseux. Ce processus prend 2 rounds. Une fois formée, elle attaque tout ce qui se trouve à sa portée.

L'horreur osseuse a le choix entre deux modes d'attaque. Il y a 50 % de chances qu'elle essaie de renverser sa victime dans le lit d'ossements où elle vit. Les adversaires touchés par cette attaque subissent 1d8 points de dommages et doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie. En cas d'échec, la proie tombe dans le tas d'os. Chaque round passé dans les ossements lui inflige automatiquement 2d6 points de dommages. Dans des circonstances normales, un jet de Force réussi avec une pénalité de – 2 permet de se libérer des os.

L'horreur osseuse peut également choisir de mordre sa proie pour lui délivrer 1d8 points de dommages. Une victime mordue doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie mortelle ou être sujette à son pouvoir d'*arrachement des os* ; quand c'est le cas, 1d6 os sont extirpés de son corps pour aller se fondre dans la masse de l'horreur osseuse. Chaque os ainsi arraché inflige à la victime 4d10 points de dommages et l'oblige à réussir un jet de choc métabolique pour éviter de mourir. Les os perdus sont déterminés aléatoirement et peuvent être aussi peu importants qu'un os d'auriculaire ou plus vitaux, comme une hanche.

Les armes non-magiques n'infligent que 1 point de dommages par attaque contre ces créatures et les armes pénétrantes (type P) aucun dommage. Les armes magiques occasionnent des dommages normaux sauf celles qui sont pénétrantes qui n'infligent que 1 point de dommages. Les sorts qui affectent les morts-vivants et la capacité des prêtres à les repousser n'ont que 25 % de chances de fonctionner ; si c'est le cas, l'horreur osseuse est considérée comme une liche. Les horreurs osseuses sont immunisées contre tous les autres sorts.

Une horreur osseuse réduite à 0 point de vie n'est pas détruite, elle est juste désorganisée. En 4 tours, elle se reforme avec son maximum de points de vie. Ce n'est que lorsqu'elle est réduite à -10 points de vie, qu'elle est totalement anéantie.

Habitat/Société : contrairement aux créatures élémentaires de nature similaire (telles qu'un esprit des eaux), les horreurs osseuses ne sont jamais seules ; elles vivent toujours en groupes d'au moins deux individus. Il paraît peu probable que ces monstres n'ont été créés que par pur hasard ; il est vraisemblable qu'un puissant magicien ou nécromancien est à l'origine de leur existence.

Écologie : une horreur osseuse absorbe automatiquement la force vitale de toute créature qu'elle tue sur son tas d'os. Le squelette de la victime agrandit ce tas. En l'absence de proies, les horreurs osseuses peuvent rester un très long moment sans souffrir. Par contre, elles ne peuvent survivre si leur tas contient un volume d'ossements inférieur à 38 mètres cubes par créature.

NÉCROPHAGE DE GLACE



CLIMAT/TERRAIN :	Cité de Moïl
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	N'importe
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	16
TAC0 :	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	5d4/5d4 (griffe/griffe)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Feu-noir
DÉFENSES SPÉCIALES :	Régénération, demi-dommages contre les attaques physiques
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	30 %
TAILLE :	M. (1,80 m)
MORAL :	Sans peur (20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	14000

Les nécrophages de glace sont des morts-vivants terriblement puissants. Ils ressemblent à des squelettes humanoïdes pris dans un carcan de glace, à l'exception de leur crâne. Quand ils engagent un combat, leur crâne s'embrase de feu-noir. La glace leur sert de "chair" mais forme aussi des sortes de griffes. Malgré cette glace, ils peuvent se déplacer normalement, utilisant leurs membres comme si leur carapace ne les gênait absolument pas.

Combat : les griffes de glace, tranchantes comme des rasoirs, permettent aux nécrophages d'attaquer deux fois par round et d'infliger 5d4 points de dommages chaque fois.

Bien que ces attaques physiques soient puissantes, c'est le *feu-noir* qu'ils génèrent qui est le véritable danger. De même qu'un feu normal brûle et se propage en consumant du combustible, le *feu-noir* se nourrit de la force vitale des vivants. Une victime touchée en combat s'embrase de flammes froides couleur de nuit. Elle doit immédiatement effectuer un jet de sauvegarde spécial. Sur un résultat d'au moins 11 sur 1d20, elle ne subit aucun dommage à ce round-ci et le *feu-noir* brûle moins intensément; elle bénéficie pour ce jet de son modificateur aux points de vie dus à sa Constitution (que ce soit un bonus ou une pénalité. De plus, dans ce cas, on peut choisir les modificateurs du Guerrier quelle que soit la classe du personnage). Si elle réussit trois jets consécutifs, le *feu-noir* meurt. En cas d'échec d'un jet de sauvegarde, elle perd temporairement 1d2 points de Constitution ainsi que tous les points de vie correspondants et les capacités spéciales. Chaque round pendant lequel le *feu-noir* brûle sa force vitale, elle doit effectuer un nouveau jet de Constitution. Si sa Constitution tombe à 0, elle meurt. Tout être tué par le *feu-noir* est irrévocablement consumé. Il ne reste rien d'autre de lui qu'un squelette noirci vêtu de ses affaires. Même un *souhait* ne peut le ramener à la vie.

Si une autre créature vivante s'approche à moins de 60 cm d'une victime embrasée par le *feu-noir*, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie mortelle ou subir les effets décrits ci-dessus. Le *feu-noir* brûlant sur un être vivant ne peut être étouffé par des moyens classiques. Cependant, il ne brûle pas dans une *coquille antimagique* ou sur un individu protégé par un sort de *protection contre le Plan Négatif*. De plus, il peut être soufflé par un sort de *boule de feu*, un sort d'*éclair* ou tout autre sort de ce genre (bien entendu, la victime subit les dégâts associés à ces effets) infligeant 8 dés de dommages. Ceux qui survivent au *feu-noir* récupèrent 1 point de Constitution par heure.

Les nécrophages de glace peuvent se servir de l'humidité ambiante pour réparer les dommages provoqués à leur chair glacée, régénérant ainsi 1d10+3 points de vie par round. Quand ils sont réduits à – 10 points de vie, ils cessent de régénérer. La nature enchantée de leur forme physique réduit de moitié les dommages des attaques physiques portées contre eux. Cependant, ils subissent doubles dommages contre le feu et la chaleur.

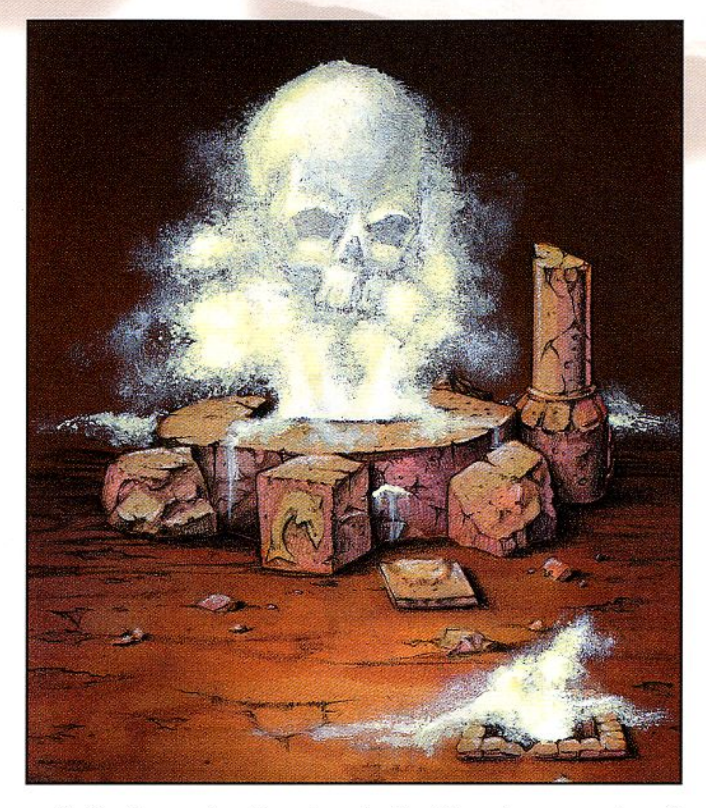
Les nécrophages de glace sont repoussés comme des morts-vivants spéciaux. Ils sont immunisés contre les *sorts charme, immobilisation, sommeil,* contre le froid, le poison et la magie mortelle.

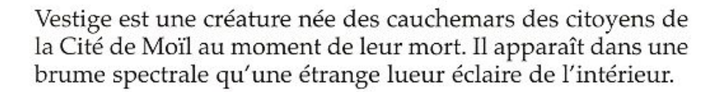
Habitat/Société : Acérérak créa les nécrophages de glace au cours de sa quête pour la connaissance et le pouvoir. Puisque ces morts-vivants peuvent potentiellement brûler la vie d'un ennemi d'un simple contact, il pensait qu'il avait créé la plus puissante des manifestations de mort-vivant. Cependant, le seigneur maléfique se rendit bien vite compte que ces créatures étaient trop corporelles pour servir ses desseins secrets. Il plaça alors les nécrophages de glace qu'il avait créés dans la Cité Qui Attend et dans son antre en tant que sentinelles.

Écologie : Acérérak a créé les nécrophages de glace à partir d'autres morts-vivants moins puissants, grâce à un procédé spécial. Ce procédé consiste à immerger un mort-vivant dans un bain de radiations amplifiées du Plan d'Énergie Négative, en association avec de puissants rites d'animation et de lien.

VESTIGE (RÊVE MORT-VIVANT)

Climat / Terrain :	Cité de Moïl
Fréquence :	Unique
Organisation :	Solitaire
Cycle d'activité :	N'importe
Régime alimentaire :	Aucun
Intelligence :	Aucune- (0)
Trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre Mauvais
Nombre apparaissant :	1
Classe d'armure :	10
Déplacement :	Vl 6 (A)
Dés de vie :	20, hp 100
TAC0 :	3
Nombre d'attaques :	1-12
Dégâts par attaque :	2d6 (toucher)
Attaques spéciales :	Terreur, absorption de l'esprit
Défenses spéciales :	Touché par des armes +4, immunités
Résistance à la magie :	90 %
Taille :	E (3 m de haut, 12 m de diamètre)
Moral :	Sans peur (20)
Points d'expérience :	21 000





Vestige est une créature née des cauchemars des citoyens de la Cité de Moïl au moment de leur mort. Il apparaît dans une brume spectrale qu'une étrange lueur éclaire de l'intérieur.

Combat : Vestige hante constamment les hauteurs et les profondeurs de la cité; il peut glisser sur le sol, les ponts, les murs des tours et franchir les gouffres qui les séparent. Il est capable de détecter les esprits conscients dans un rayon de 300 mètres, vers lesquels il se dirige alors infailliblement.

Les êtres vivants entrant dans Moïl ont 20 % de chances de rencontrer Vestige toutes les 4 heures, qu'ils se déplacent ou qu'ils se cachent. Vestige peut se glisser au travers de la plus petite anfractuosité; seul un passage totalement hermétique peut l'empêcher de progresser.

Vestige est immunisé contre les sorts *charme*, *immobilisation*, *sommeil*, contre le froid, le poison et la magie mortelle. *Protection contre le mal* ou des pouvoirs similaires le tiennent en respect (pas de jet de résistance magique), mais il peut briser ces protections en 2d6 rounds. Les armes +4 ou supérieures peuvent affecter sa forme diaphane, infligeant des dommages égaux aux bonus magiques de l'arme.

Quand cela est possible, Vestige traque ses proies au-dessus d'un toit ou sous un pont. Une lente accumulation de terreur annonce son arrivée. Quand il arrive à moins de 30 mètres, on entend les murmures, les lamentations et les chuchotements de nombreuses personnes (même avec un sort de *silence*). Tous ceux qui se trouvent à portée doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts à – 4. Si le jet échoue de 1 à 4 points, la victime subit une pénalité de -4 points à toutes ses actions, ce qui inclut les attaques, les jets de caractéristiques et les jets de sauvegarde tant que Vestige se trouve à moins de 30 mètres. Ceux qui ratent leur jet de sauvegarde de plus de 4 points perdent toute raison et fuient de terreur pendant un tour.

Si Vestige arrive à moins de 6 mètres de ses proies, il attaque, chaque round, avec 1d12 volutes de brume. Chaque volute peut agresser une créature différente et inflige, si elle touche, 2d6 points de dommages en dissolvant la chair.

Vestige draine la conscience de toute créature qu'il peut envelopper de son corps. Pour chaque round passé dans la brume, un être conscient doit effectuer un jet d'Intelligence. En cas d'échec, il perd temporairement 1d4 points d'Intelligence. Si son Intelligence tombe à 0, son esprit fait à jamais partie de Vestige. Ses amis pourront alors entendre sa voix au sein de la cacophonie effroyable l'accompagnant. Seul un *souhait* peut sauver une conscience dévorée par Vestige.

Le corps sans âme de la victime subit 2d6 points de dommages par round, jusqu'à ce qu'il soit totalement dissous. Les créatures sans âme (comme les morts-vivants) qui sont recouvertes par la brume commencent immédiatement à perdre des points de vie. La désintégration de leur corps se fait en plus des attaques normales de Vestige. Des créatures qui survivent à une rencontre avec lui récupèrent 1 point d'Intelligence par heure.

Vestige ne peut être repoussé.

Habitat/Société : Vestige est une créature singulière, dont le seul désir est d'errer sur le demi-plan qui fut autrefois Moïl et de partager son angoisse, sa peur et sa misère. Il est lié à la Cité et s'il la quittait, il disparaîtrait dans le néant.

Écologie : Vestige est constamment à la recherche de nouveaux esprits à absorber. Dans un certain sens, il se nourrit de l'esprit des êtres conscients mais ils deviennent partie intégrante de lui-même, partageant ses peines et son existence insensée pour l'éternité.

ZOMBIE MOILIAN



CLIMAT / TERRAIN :	Cité de Moïl
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	N'importe
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Aucun
INTELLIGENCE :	Basse (5-7)
TRÉSOR :	F
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1-6
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	9
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Par arme (1d8)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption de la vie, froid
DÉFENSES SPÉCIALES :	Régénération
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M. (1,60 m à 1,80 m)
MORAL :	Sans peur (20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	4 000

Les zombies moilians ressemblent généralement à des humains décharnés recouverts de givre. Ils gisent morts, tels qu'ils ont péri au cours de leur noir sommeil, bien qu'ils ne portent aucune marque de violence. En raison du froid surnaturel qui enveloppe leur cité d'origine, Moïl, ces zombies n'ont aucun signe de décomposition. Quand ils s'animent, en se libérant du gel qui les recouvre, il est difficile de ne pas se rendre compte que ce sont des morts-vivants : leurs yeux reflètent le vide du Néant, leur contact glace les os et leur seule présence draine la vie.

Combat : les zombies moilians sont généralement inanimés jusqu'à ce qu'une créature approche. Tous les rounds, les êtres vivants situés à moins de 6 mètres doivent effectuer un jet de sauvegarde spécial pour éviter les dommages. Il faut obtenir au moins un 12 sur 1d20. Les ajustements aux points de vie dus à la Constitution s'appliquent à ce jet (les personnages peuvent choisir les ajustements du Guerrier, quelle que soit leur classe). En cas d'échec, la victime perd 1d4 points de vie. Le zombie ajoute ses points de vie aux siens jusqu'à ce qu'il atteigne son maximum (les points de vie en excès sont tout simplement perdus). Les points de vie drainés ne se récupèrent pas normalement ; la force de vie ainsi dérobée ne peut être restituée que par des soins magiques. Si une victime est réduite à 0 point de vie par l'absorption, elle meurt. Toute créature tuée de cette manière a 13 % de chances de s'animer sous la forme d'un zombie moilian 24 heures après sa mort.

Un zombie moilian reste animé autant de jours qu'il a de points de vie. Il perd 1 point de vie par jour jusqu'à ce qu'il tombe à 0. Il redevient alors inanimé.

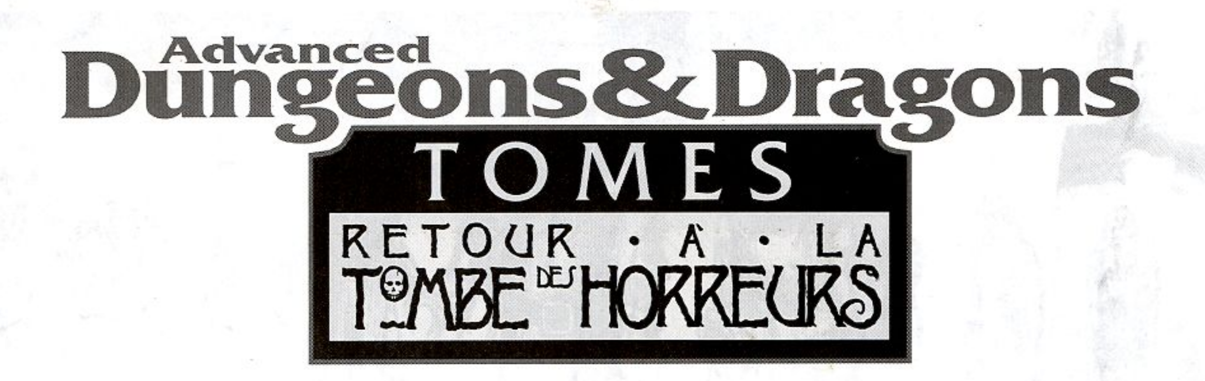
Un zombie moilian essaie toujours de se rapprocher de sa proie pour qu'elle reste à portée de son pouvoir d'absorption. Il utilise toute arme qu'il a sous la main ou frappe avec ses poings pour infliger 1d8 points de dommages. Une fois par round, il peut projeter une vague de froid, sur tous ses adversaires situés dans un rayon de 10 mètres. Les victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou subir 2d6 points de dommages. De plus, celles qui ratent ce premier jet de sauvegarde doivent en effectuer un autre contre la paralysie ou rester gelées sur place pendant 1d4+1 rounds.

Un zombie moilian n'est détruit de façon permanente que s'il est brûlé, dissous dans de l'acide ou par toute autre méthode similaire.

Les zombies moilians peuvent être repoussés comme des vampires. Ils sont immunisés contre les sorts *charme*, *immobilisation*, *sommeil*, contre le froid, le poison et la magie mortelle.

Habitat/Société : il y avait autrefois une cité appelée Moïl, que le soleil éclairait chaque jour. Ses habitants étaient des êtres vils, comme le démontre le culte qu'ils vouaient au puissant seigneur tanar'ri Orcus. Avec le temps, la foi des Moilians envers leur dieu s'effrita. Le seigneur tanar'ri voulut alors se venger et il lança une malédiction sur la cité ; ses habitants sombrèrent dans un sommeil enchanté dont ils ne pourraient être tirés que par l'aube. Orcus déplaça alors la cité et la transporta dans un demi-plan cauchemardesque situé en bordure du Plan d'Énergie Négative. Il était ainsi sûr que le soleil ne brillerait plus jamais au-dessus de Moïl. Avec le temps, tous les Moilians périrent dans leur sombre sommeil. En raison de leur proximité avec le Plan d'Énergie Négative, ils devinrent des zombies moilians.

Écologie : contrairement aux morts-vivants normaux, les zombies moilians ne sont pas directement liés au Plan d'Énergie Négative pendant qu'ils sont au repos. Ce lien se crée dès qu'ils absorbent des points de vie puis disparaît dès que la force vitale a été consommée. En l'absence d'un lien permanent avec de l'élément négatif (ce dont disposent les autres morts-vivants), les zombies moilians ne sont animés que tant qu'ils ont de l'énergie vitale pour s'alimenter.



LIVRET D'ILLUSTRATIONS

Éditions américaine

Conception : Bruce R. Cordell
Édition américaine : John D. Rateliff, Skip Williams et Steve Winter
Directeurs de création : Thomas M. Reid et Steve Winter
Illustrations : Arnie Swekel et Glen Michael Angus
Conception graphique : Tanya Matson
Typographie : Angelica Lokotz
Directeur artistique : Dawn Murin

Éditions Française

Traduction : Philippe Tessier
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Jean-Luc Blaise & Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de NEXUS

Titre original : Return to the tomb of horrors - Illustration Book

Dépôt légal Octobre 1999 - ISBN : 2-7408-0211-0 F 1162

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Venez nous rejoindre sur le web : www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

Illustration 1

Illustration 4

Illustration 2

Illustration 3

Illustration 5

Illustration 7

Illustration 6

T. SELVIN

STRONG OF
HAND QUICK
OF MIND AND
FAIR OF FACE
SUCH AVAILED
HIM NOT IN THE
SCREAMING
PLACE

Illustration 8


Illustration 9

Illustration 10

Illustration 11

Illustration 12

Illustration 14

Illustration 13

Illustration 15

Illustration 16

Illustration 17

Illustration 18

Illustration 19

Illustration 20

Illustration 22

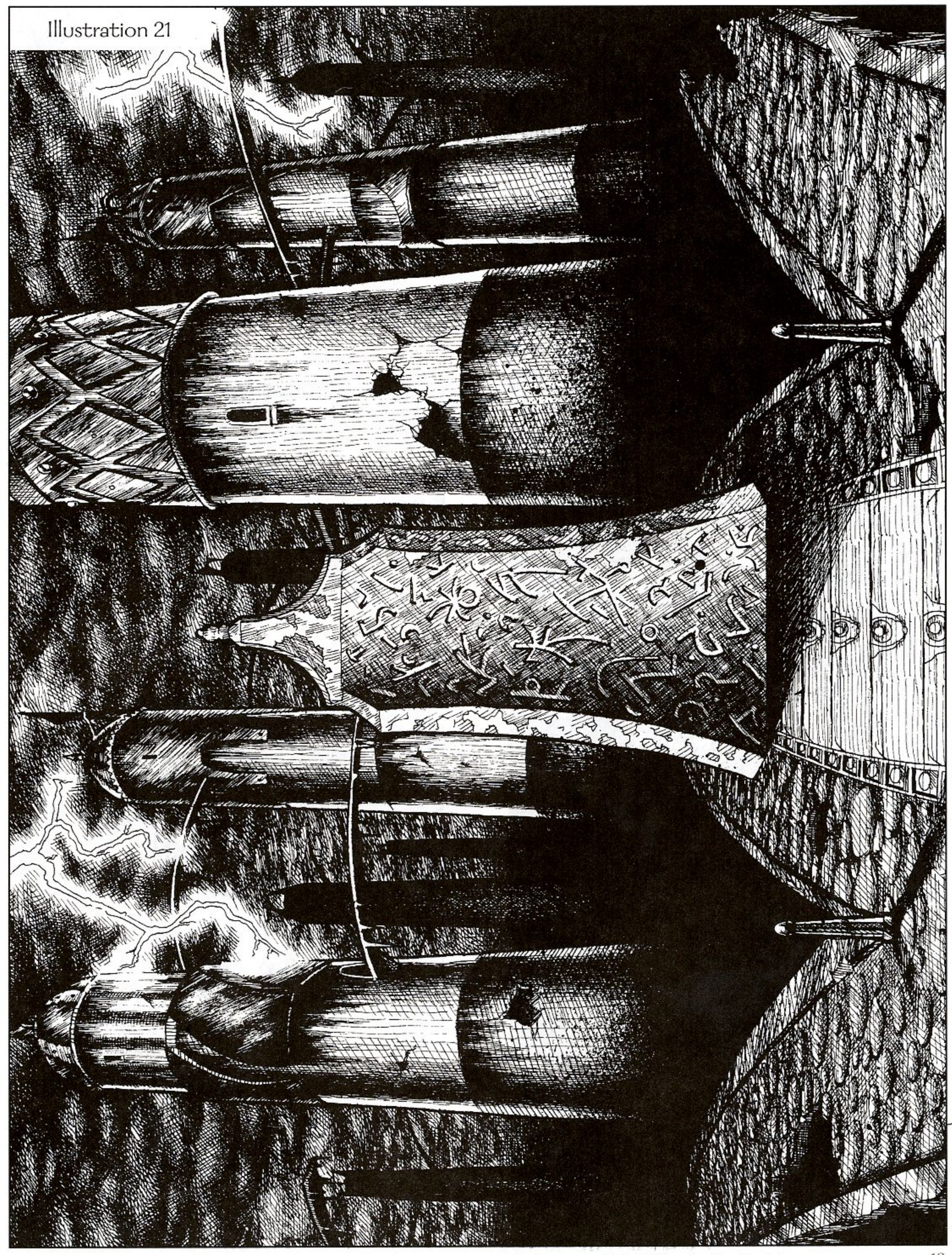

Illustration 21

Illustration 23

Illustration 24

Illustration 25

Illustration 28

Illustration 26

Illustration 27

Illustration 29

Illustration 31

Illustration 30

Illustration 34

Illustration 32

Illustration 33

Illustration 35

Illustration 37

Illustration 36

Illustration 40

Illustration 38

Illustration 39

Illustration 41

Illustration 43

Illustration 42

Illustration 45

Illustration 44

Illustration 46

Illustration 47

Illustration 48

Illustration 49

Illustration 50

Illustration 51

Illustration 52

Illustration 53

Illustration 54

Illustration 55

Illustration 60

Illustration 56

Illustration 57

Illustration 58

Illustration 59



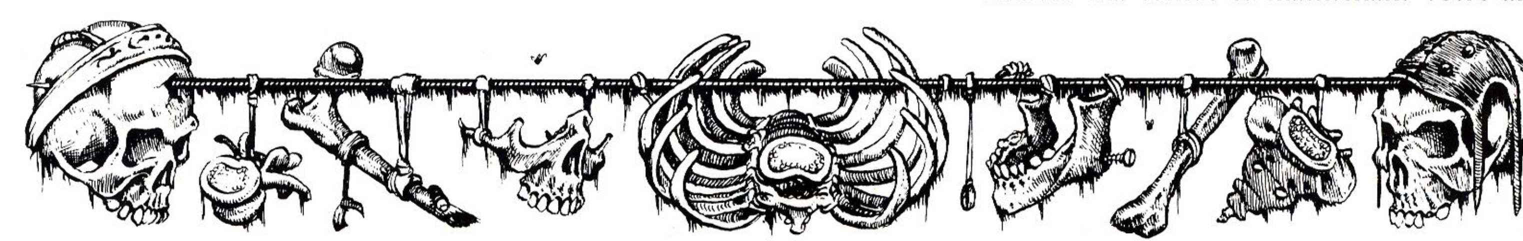
OH YLVDJH GX GHPRQ IDLW SOXV TXH GHYRUHU
DYHF FH TXL UHYHOH GH PRL, DFFHGH(Z) D OD SXLVVDQFH

Beware of Trembling hands and
What will maul you
If you find the false you
find the TRUE

You've left and left and
found my Tomb
and now your soul will
DIE

"Prenez garde aux mains qui tremblent et à ce qui mutile,
si vous trouvez le faux vous trouvez le vrai"

"Vous avez tourné et tourné encore pour enfin
trouver ma tombe et maintenant votre ame va mourir."



Le Journal de DESATYSSO

Année du Cerf, 111ème jour

Moi, Gerik Desatysso, sorcier de Burntstone, j'ai engagé mes vieux compagnons de la Main pour m'accompagner dans ma quête visant à découvrir la véritable tombe de cet ancien mage, ô combien insaisissable, Acérérak. Pour y parvenir, j'ai suivi plusieurs pistes, mis à jour de vieilles reliques et consulté des documents séculaires. Désormais, j'en sais assez pour penser que j'ai de meilleures chances que les autres de pouvoir explorer le légendaire site funéraire d'Acérérak et d'y découvrir la vérité qu'il y dissimule. La récompense promet d'être énorme...

La Main est dirigée par Falon T'selvin qui a la réputation d'être quelqu'un de compétent et dont les prouesses n'ont été surpassées que par de rares individus. De plus, je sais d'expérience que c'est un groupe solide. Je ne doute pas un instant de leurs compétences, mais cela risque d'être leur aventure la plus dangereuse si mes informations sont correctes. Quoi qu'il en soit, ils ont accepté cette mission ; la Main est chargée de m'accompagner et de me protéger au cours de mon exploration de la Tombe d'Acérérak située dans le Grand Marais au sud.

J'ai assuré Falon et son groupe qu'il y aurait suffisamment de butin pour tout le monde, bien que j'aie répété à plusieurs reprises que j'étais plus intéressé par les connaissances que par les trésors. En fait, je leur ai dit la vérité : que je recherchais depuis des années l'archimage Acérérak et que l'exploration de la tombe n'était que la première étape d'une plus grande entreprise. " Je suis sûr que des textes poussiéreux et des connaissances oubliées sont une récompense suffisante pour un mage, mais moi, je recherche des pièces sonnantes et trébuchantes et un peu d'action ", m'a murmuré Falon. Je lui répondis qu'il était certain d'avoir suffisamment d'action pour toute une vie.

119ème jour

Sather et Lyla n'ont jamais pu s'apprécier. La situation ne s'est pas arrangée quand, hier matin, Sather, la prêtresse, s'est réveillée et a surpris Lyla en train de fouiller son sac à éléments matériels. Après sept jours de voyage pénible dans le Grand Marais, les tensions étaient déjà vives. Pendant un moment, on s'est demandé ce qui allait se passer ; je ne savais pas si Lyla allait subir une malédiction divine ou si Sather allait se retrouver avec deux couteaux dans le corps. Heureusement, j'ai réussi à mettre un terme à cette violence latente avant qu'il y ait un incident sérieux.

La nuit dernière, nous avons dressé le campement au pied d'une petite colline qui, nous l'espérons, nous permettra d'entrer dans la tombe.

Ce matin, quand la lumière du jour a illuminé la colline, nous avons remarqué que des amoncellements de rochers étaient disposés de manière à donner à cette butte l'aspect d'un gigantesque crâne grimaçant. Cependant, ce signe de mauvais augure ne nous a pas découragés. Tandis que Lyla et le nain Tiefon cherchaient un moyen d'entrer, Falon, Grunther, Sather et Aaron s'occupaient de problèmes personnels ; j'ai donc pu écrire rapidement ces quelques lignes dans mon journal.

120ème jour

Choisir la bonne entrée entre les deux que nous avions mis à jour a été un défi mais nous avons rapidement opté pour celle que je pensais être la bonne route. Nous avons alors découvert le poème d'Acérérak. Le texte n'était pas tout à fait clair mais nous avons essayé de comprendre le mieux possible sa signification. Je suis sûr que si j'avais eu le temps de l'étudier autant que l'Amulette, j'aurais parfaitement compris ce message... mais nous n'avons pas osé nous attarder aussi longtemps.

Nous avons tout d'abord choisi l'arche mais je crains que cela n'ait pas été le choix le plus judicieux puisque nous sommes tombés dans ce qui semblait être une prison ; une salle sans ouverture visible et rien d'autre que trois leviers d'aspect inquiétant. Nous avons soufflé, après qu'une petite expérience nous eut permis de découvrir une manière d'agencer les leviers qui permet d'ouvrir une porte secrète dans la salle.

Nous avons ensuite traversé plusieurs pièces de cette manière, évitant les pièges quand nous le pouvions et grimaçant de douleur dans le cas contraire. Pour l'instant, nous nous reposons dans ce qui semble être une sorte d'ancienne chapelle. J'ai bientôt fini mon tour de garde ; il est temps pour moi de réveiller Tiefon afin de me reposer un peu.

121ème jour

Une journée semblable à hier. Je suis épuisé ; nous avons eu beaucoup de mal à gagner du terrain à partir de la précédente salle. J'en écrirai davantage demain si nous progressons un peu plus.

123ème jour

Il s'est passé beaucoup de choses et mon cœur est lourd ; hier, nous avons perdu Tiefon le nain. Aujourd'hui, Grunther a perdu une main.

Un maudit limon vert a recouvert Tiefon des pieds à la tête en un clin d'œil. Le nain n'a même pas eu le temps de crier avant d'être transformé en un tas de plasma putréfié. Nous n'avons même pas réussi à récupérer ses affaires. Je n'ai jamais perdu de compagnon aussi soudainement et de manière si définitive ; nous n'avions même pas un corps pour que Sather puisse essayer de le ramener à la vie. Je ne parlerai plus de Tiefon, cela me fait trop de peine.

Comme si cela ne suffisait pas, Grunther, un puissant guerrier et un ami de Falon, a mis sa main là où il n'aurait pas dû, après que nous avions encore une fois fait marche arrière. En poussant un horrible cri, il a tenté de la retirer mais il n'en restait rien, sa main semblait avoir été coupée par une lame de rasoir. Seule, la puissante magie de Sather lui a permis de ne pas laisser tout son sang se répandre sur le sol de pierre de la Tombe. Je pense qu'il pourra continuer à se servir de sa hache avec toute sa force, une fois qu'il se sera un peu calmé. Il a fallu que Falon fasse preuve de toute son autorité pour empêcher cet imposant individu de se lancer, par vengeance, dans une campagne de destruction dans la Tombe. Naturellement, cela aurait été un suicide et donc Falon lui a prouvé son amitié en l'empêchant d'agir ainsi.

Pour l'instant, nous nous reposons dans ce qui semble être un laboratoire abandonné. Nous espérons que rien ne nous dérangera ici tandis que nous essayons de reprendre des forces. Je suis déterminé à continuer et Falon, lié par son contrat, doit m'accompagner. Il le ferait de toute manière ; ce n'est pas le genre d'individu à abandonner une entreprise qui vient juste de commencer.

124ème jour

Le mauvais sort semble s'abattre sur nous à chacun de nos pas. Nous avons l'impression que chaque fois que nous nous servons de notre intelligence pour franchir une pièce, nous le payons d'une vie. Je parle d'Aaron. L'archer elfe a été tué par un gaz étrange et, avant que nous puissions le récupérer, une abomination de pierre, massive et magique, a jailli d'une porte cachée et a roulé sur l'elfe couché, le

réduisant à l'état de pulpe en moins de temps qu'il ne m'en faut pour écrire cette ligne. Quand le gaz s'est dissipé et que l'abomination s'est retirée, nous avons récupéré ce qui restait de son corps. Sather a fait de son mieux, mais les dommages étaient trop importants ; la vie avait abandonné à tout jamais le corps de l'elfe. Sather était abattue. Je crois qu'Aaron et elle étaient très proches, beaucoup plus que nous ne l'avions imaginé. Nous avons récupéré ses restes du mieux que nous avons pu mais Sather reste prostrée, le regard dans le vague. Nous sommes très inquiets pour elle. Si elle ne peut pas continuer, il nous sera très difficile de résister à de nombreuses épreuves. Nous allons nous reposer une autre journée avant de tenter de la convaincre de progresser.

126ème jour

Heureusement, pour changer, je n'ai que de bonnes nouvelles à consigner par écrit. Au bout d'un jour de repos, après la mort d'Aaron, nous avons continué vers notre but. Nous sommes arrivés dans une très grande salle soutenue par des piliers. Sous un dais d'ébène était installé un trône d'argent. Comme un don des dieux de l'équilibre, pour nous consoler de nos pertes récentes, les instruments nous permettant d'atteindre notre but étaient à portée de main sur le trône : un sceptre et une couronne. Après quelques faux pas, nous sommes parvenus à nous rapprocher encore un peu plus des restes d'Acérérak.

Nous avons découvert une salle imposante au plafond d'argent, dans laquelle se trouve un sarcophage de granit. Les statues, les coffres et l'urne gravée de filigranes d'or... tout indiquait que nous avions atteint notre véritable objectif. La route avait été longue, les dangers terrifiants et les pertes en vies humaines incommensurables ; j'espère que ce que je recherche vaut cela. Nous avons décidé de nous reposer avant d'ouvrir le sarcophage. Il nous faut être au maximum de nos capacités pour cela. L'ancien document que j'ai étudié il y a si longtemps me pousse à croire que cela peut s'avérer être notre combat le plus désespéré. Mais, si nous réussissons, je vais pouvoir passer à la deuxième partie de mon plan...

127ème jour

Que j'ai été présomptueux de penser que, d'un simple claquement de doigt, j'allais mettre la main sur l'objet dont j'ai besoin pour accéder à la Cité perdue et à la Forteresse que je recherche. J'aurais dû faire plus de recherches, j'aurais dû être plus prudent, je n'aurais pas dû... amener mes amis mourir dans cet endroit.

Permettez-moi de reprendre depuis le début, pour que vous puissiez savoir ce qui est arrivé à la Main, ce groupe d'aventuriers autrefois puissant. Nous nous concentrions sur l'ouverture du sarcophage quand Lyla, toujours alerte, découvrit ce qui semblait être un autre passage dissimulé. Intrigués, nous l'avons emprunté. La chance paraissait être avec nous. Très rapidement, nous avons réussi à franchir deux portes secrètes successives. Peut-être trop impatients, nous avons enfin découvert la salle abritant les restes d'Acérérak.

Notre attention a tout d'abord été attirée par un tas de trésors brillants et scintillants. Le crâne paraissait n'avoir aucune importance ; en fait, il semblait faire partie du trésor, avec ses incrustations de gemmes. Je dois avouer que je me suis laissé distraire par tant de richesses. Nous l'avons tous payé très rapidement, certains plus que d'autres.

Hélas, la dépouille d'Acérérak était encore liée à son essence errante ! Si seulement j'avais pensé à détruire immédiatement le crâne... avant que je puisse faire autre chose que de regarder, incrédule, la poussière du corps de la demiliche avait pris la forme d'un être humain et attaquait. Nous réagîmes aussi rapidement que nous le pûmes. Certains d'entre nous visèrent l'apparition, d'autres le crâne... mais cela ne servit à rien : Acérérak absorba la vie du corps de Lyla avant qu'elle puisse faire autre chose que crier. Son corps tomba en poussière en un battement de cœur. Falon fut le suivant ; son esprit fut arraché aussi facilement qu'un fourmilier aspire un insecte d'une fourmilière. Sather invoqua toute la puissance de sa divinité sur l'horreur qui nous massacrait ; ce fut en vain. Abandonnant la quête, Grunther et elle s'emparèrent du corps de Falon (qui n'était pas tombé en poussière comme celui de Lyla) et fuirent. Mes sorts de combat les plus puissants n'avaient aucun effet, ni l'Amulette que je brandissais dans l'espoir qu'elle soit reconnue. Craignant une mort imminente, je saisis ce pourquoi j'étais venu et m'enfuis à mon tour.

Il s'est passé deux heures depuis que nous avons quitté la tanière en hurlant. La demiliche ne nous a pas poursuivis, loués soient les dieux du bien. Je pense que, si elle s'était donné la peine de le faire, nous serions tous morts. Cependant, bien qu'elle soit encore en vie, je crains que Sather n'ait rompu tout lien avec la réalité : elle maudit le nom de sa divinité depuis une demi-heure. Je ne sais qu'une chose : j'ai ce pourquoi je suis venu. Je dois endurcir mon cœur et continuer à suivre mon plan. Ne pas agir ainsi signifierait que mes amis sont morts en vain. Ma conscience ne pourrait supporter le poids de ce fardeau supplémentaire bien que je pense maintenant m'être trompé. Le gantelet

d'Acérérak est peut-être trop lourd pour que je le ramasse. Mais, quoi qu'il en soit, je continuerai ce long périple que j'ai entamé.

128ème jour

Si vous lisez ceci, alors ma lutte pour la connaissance n'a pas été vaine. Ma quête m'a conduit vers cet abîme incertain, et, maintenant, enfin, je laisse cet héritage derrière moi au cas où je ne reviendrais pas. Rares sont ceux qui m'ont précédé là où je vais maintenant et je ne suis pas certain que j'aurai la force de vaincre la puissance de celui qui s'appelle Acérérak. Le chemin qui m'a mené ici n'a pas été facile et la perte de nombre de mes amis est un coup terrible. Quoi qu'il arrive, j'ajoute ce court épilogue à mon journal concernant ma quête dans la tombe des horreurs d'Acérérak pour que ceux qui liront ces lignes, dans le futur, me comprennent ainsi que mes objectifs.

Je me suis intéressé à ce sujet il y a de nombreuses années quand, au cours de mes voyages, j'eus la chance de découvrir un document apparemment vieux de plusieurs siècles. Je déchiffrai rapidement le texte rédigé en une vieille forme de langue commune et je fus émerveillé de découvrir qu'il avait été écrit par nul autre que le légendaire Acérérak, disparu depuis au moins un siècle. Ce qui m'a immédiatement intrigué c'est que, d'après la date portée sur le texte, ce dernier avait plus de mille ans ! En fait, le document était si vieux qu'il tomba bientôt en poussière. Cependant, j'avais pu découvrir beaucoup de choses concernant les origines de cette figure mythique.

Le document était apparemment une sorte de journal personnel, la dernière chose qu'il avait écrite de son vivant. De même que j'écris ces lignes en pensant qu'il est possible que je ne revienne pas de ma quête, Acérérak a rédigé un bref résumé de sa vie avant de tenter d'accéder à une autre forme d'existence dont il n'était pas sûr de pouvoir revenir. Il a écrit ces lignes juste avant d'effectuer le rituel qui le transformerait en liche. Ce parallèle m'intrigue, mais j'espère que mon voyage ne ressemblera pas à celui d'Acérérak...

Dans ses notes, Acérérak affirme être le fils bâtard d'une humaine nommée Valinda et d'une entité tanar'ri. La femme réussit à survivre à l'épreuve et donna naissance à un fils. Elle ne se débarrassa pas de sa progéniture, ce qu'elle aurait pu faire aisément en raison des difformités évidentes de l'enfant d'origine surnaturelle. Au lieu de cela, elle l'éleva avec l'amour que seule une mère peut témoigner à un bambin atrocement défiguré. C'est une histoire bien étrange, je vous

l'accorde, mais le document indiquait que les premières années d'Acérérak ne furent pas différentes de celles d'autres enfants normaux.

Cette existence idéale prit fin au dixième anniversaire d'Acérérak. Une foule de villageois de la région, effrayés par l'apparence de l'enfant, mirent le feu à la maison et provoquèrent la mort de sa mère. Acérérak ne survécut que grâce à son sang de cambion (en tant que demi-démon). Il devint un fugitif désespéré et parvint à survivre seul jusqu'à l'âge adulte. C'est au cours de ces années que les derniers vestiges d'amour, de pitié, de loyauté et compassion disparurent de son cœur. Il devint un homme froid et dur, au cœur plein de haine contre les humains qui avaient tué sa mère et l'avaient traqué. Il ne songeait qu'à se venger.

Il trouva le moyen d'étudier l'art de la sorcellerie et de la nécromancie la plus noire. Étant lui-même un être avec du sang surnaturel, il lui fut facile d'apprendre la magie et il devint rapidement un maître dans l'usage des sorts. Dans le texte, il fait mention de quelqu'un ou de quelque chose appelé Ténébreux auquel il devait la plupart de ses pouvoirs. Mais, malheureusement, il n'entre pas dans les détails. Quoi qu'il en soit, c'est au cours de cette période qu'Acérérak décida qu'il augmenterait ses pouvoirs magiques en devenant une liche. Cependant, Acérérak semble laisser supposer que sa transformation en liche n'est que la première étape d'un plan complexe qu'il n'a pas daigné préciser.

Puis, le document parle d'une Tombe, d'une Cité, d'une Forteresse et enfin de quelque chose appelé l'Amulette du Néant. Je pense que les trois endroits dont il parle sont des constructions qu'Acérérak voulait bâtir. De plus, il semble indiquer que le passage entre ces lieux est rendu possible par l'Amulette. La dernière phrase du document est la suivante : " Ainsi, quand le temps viendra, je renverrai l'Amulette sur la terre des hommes pour qu'elle puisse conduire vers moi les plus courageux. Seuls les plus chanceux et les plus compétents me rejoindront dans ma Forteresse de la Conclusion. Là, ils recevront la plus grande des récompenses pour leur obstination. ".

Comme vous pouvez probablement l'imaginer, cela m'a grandement intrigué. Après quelques recherches sur ce sujet, je découvris qu'il existait des rumeurs concernant une mystérieuse tombe de celui qui s'appelait Acérérak mais nulle part il n'était fait mention d'une quelconque Forteresse de la Conclusion. Je pensai alors que j'étais peut-être le seul, parmi tous ceux qui l'avaient recherché, a avoir accès à ce savoir secret. Si l'Amulette existait véritablement et qu'elle soit en possession d'êtres vivants, on pouvait ignorer ce qu'elle représentait. Sinon, elle

devait être oubliée depuis longtemps dans un quelconque trésor ou dans un tombeau. Quoi qu'il en soit, je décidai qu'elle serait mienne.

Après de longues recherches ardues, je réussis à mettre la main sur l'Amulette du Néant. Aujourd'hui, je la regarde et me reviennent en mémoire les années passées pour la trouver ainsi que les efforts déployés pour déchiffrer les runes gravées dessus. Un code diaboliquement simple en définitive ! Pour ceux qui me suivraient dans mon expédition, suivez mes indications : soustrayez trois, et lisez. Il y a deux exceptions mais elles ne sont pas très gênantes.

Tout cela m'a conduit à ceci. Je ne regrette rien. Quand ma plume quittera cette page, je franchirai le portail, laissant derrière moi ce journal et l'Amulette, pour ceux qui seraient assez braves pour me suivre.

Le Magicien est parti.

Il m'a conduit, moi et les miens, à notre perte. Il m'a donné ce journal et cette amulette comme si cela pouvait compenser Tout ce que nous avons perdu et ce qui me tenait à cœur. Je lui crache au visage, j'espère qu'il ne trouvera rien d'autre que la mort. Je me tiens désormais à l'extérieur de la Tombe, observant la colline isolée d'un mort-vivant ancestral, un mort qu'il vaut mieux ne pas déranger. J'ai jeté l'Amulette au pied de la colline. Que les bêtes sauvages du marais se battent pour elle ou l'utilisent comme elles le veulent ! Ma déesse m'a abandonnée et je n'éprouve plus une once de compassion pour ce qui marche sur deux jambes. Et il est encore plus certain que je n'accomplirai pas les dernières volontés de celui que je méprise plus que n'importe qui d'autre : Desatysso.



tous les 30 centimètres parcourus dans la salle (d'une des deux directions) par un être vivant, le volume augmente. Il y a approximativement 20 mètres à franchir pour atteindre l'autre porte. Quand un être vivant arrive à 10 mètres (à mi-chemin entre les deux portes), le son est tellement fort qu'il en devient dangereux. Tous ceux qui sont dans la pièce doivent commencer à effectuer des jets de Constitution toutes les 20 secondes (trois fois par round). Le premier jet s'effectue avec une pénalité de -2, le deuxième avec une pénalité de -4 et tous les autres avec une pénalité de -6. Les personnages ne peuvent se déplacer qu'à la moitié de leur vitesse normale en raison de l'effet débilitant de ce bruit; un sort de *silence* ne changera rien, seul un individu sourd est protégé.

Quiconque rate un jet tombe au sol en essayant vainement de se boucher les oreilles. Notez la position des PJ dans la salle car cela va devenir très important. Une fois qu'un personnage ne supporte plus le bruit et qu'il tombe à terre, il n'a plus qu'un nombre de rounds égal au tiers de sa Constitution pour sortir de la salle avant de mourir d'une hémorragie cérébrale! Une fois terrassé par le son, le PJ peut tenter de se relever en réussissant un jet de Constitution avec une pénalité de -10. Les membres les plus robustes du groupe vont sans doute devoir porter les plus faibles. Ceux qui s'en sortent ont besoin de 1 tour complet pour se reposer mais ne subissent aucun effet secondaire.

14.9 Lumières clignotantes
(Test d'Intelligence)

Cette salle est vide, à l'exception d'une plaque en or, couverte de gel, insérée dans la porte du fond qui ressemble à une écoutille. Sur la plaque, sont incrustées cinq petites gemmes qui émettent de brefs flashs lumineux dans n'importe quel ordre.

L'écoutille est fermée. Elle est également protégée contre les sorts *téléportation*, *passe-murailles*, etc. Elle ne peut être forcée et ne s'ouvre que si on passe le test d'Intelligence. Ceux qui prennent le temps d'examiner les gemmes clignotantes peuvent effectuer un jet de Sagesse pour remarquer que les lumières émises (chaque gemme brille d'une couleur différente) décrivent une séquence précise de 20 à 30 flashes (chaque



gemme brillant 4 et 5 fois dans une même séquence), suivie d'une pause de 30 secondes. Puis, la séquence se répète et semble similaire à la précédente. Cependant, après la seconde pause de 30 secondes, la séquence change. Cette nouvelle séquence se modifiera une fois qu'elle aura été émise deux fois de suite, etc.

Si un voleur étudie les gemmes et réussit un jet de détection des pièges, il remarque qu'on peut les enfoncer et qu'il ne semble pas y avoir de pièges. De plus, rien ne permet de bloquer la gemme qui ne devrait donc pas rester enfoncée.

Le test est le suivant : un PJ doit observer une séquence puis appuyer sur les gemmes dans l'ordre. Cela demandera certainement de l'observation et quelques expériences pour savoir comment s'y prendre. Il faut réussir 3 jets consécutifs d'Intelligence pour compléter la séquence et ouvrir le sas. Le PJ subit 2d4 points de dommages électriques par jet d'Intelligence raté (6d4 s'il rate les trois). Un seul échec et la porte demeure fermée. Mais ne craignez rien, de nouvelles combinaisons permettent aux personnages de recommencer autant qu'ils veulent.

14.10 Lames coupantes (Test de logique)

Au nord-ouest de cette grande salle courbe, un escalier de pierre blanche en colimaçon permet d'accéder à l'étage supérieur. Cependant, entre l'escalier et la porte, des centaines de lames courbes sont suspendues au plafond par des filins métalliques. Ces lames oscillent dans un silence absolu, de manière totalement désynchronisée. De temps en temps, elles dévoilent un passage permettant d'atteindre l'autre côté de la salle mais, un battement de cœur plus tard, une lame traverse la zone apparemment dégagée.

Ceux qui ont la patience d'étudier le va-et-vient des lames peuvent établir une sorte de carte permettant de franchir ce labyrinthe coupant. Pour cela, il faut réussir 2 jets d'Intelligence et 1 jet de Sagesse. Un jet réussi ne donne pas de pénalité au jet suivant mais un jet raté impose une pénalité de -4 aux jets suivants. Si, par exemple, un PJ rate son premier jet d'Intelligence, il subit une pénalité pour son second jet d'Intelligence et, même si celui-ci est réussi, son jet de Sagesse s'effectuera également à -4. Par contre, s'il rate son second jet d'Intelligence, le jet de Sagesse subit une pénalité de -8.

Un PJ qui réussit les trois jets peut franchir la salle sans difficulté. Un jet raté correspond à une erreur de jugement qui le place sur le chemin de 1d4 lames (ou pour les personnages qui volent, de filins coupant comme des rasoirs). Avec deux jets ratés, le PJ est touché par 2d4 lames et trois jets ratés indiquent qu'il est touché par 4d4 lames. Chaque lame inflige 1d10 points de dommages. Si vous êtes généreux, vous pouvez autoriser un aventurier à tenter d'esquiver chaque lame en effectuant un jet de sauvegarde contre les souffles (avec une pénalité de -3).

Ceux qui franchissent cette épreuve peuvent emprunter l'escalier en colimaçon qui mène 12 mètres plus haut, dans la salle 14.11.

14.11 Champ de gloire

Cet étage de la tour est presque totalement vide : un sol fait de carreaux de marbre blanc et une pièce où chaque bruit résonne sinistrement. Les murs sont, en fait, les courbes de la tour. Des épées, des haches, des armes d'hast, des poignards, des gantelets à pointes et d'autres armes plus exotiques sont accrochés à 1,50 mètre d'intervalle, tout le long du mur.

En plus du sommet de l'escalier en colimaçon dans la partie nord de la salle, trois murs courbes délimitent une petite chambre d'où émane une sombre lueur violette.

Cette zone sert de champ de bataille à ceux qui veulent avoir l'honneur d'affronter en combat singulier le Haut Seigneur Suprême. C'est à cette fin, et pour les candidats, que l'on a suspendu sur les murs la plus grande variété d'armes. Jusqu'à aujourd'hui, les armes n'ont pas bougé et un PJ peut y trouver celle qu'il souhaite; sinon, déterminez-la au hasard sur une liste du *Manuel des Joueurs*, sur l'*Écran du Maître de Jeu* ou sur le *Arms and Equipement Guide*.

Faericles, le dernier Haut Seigneur Suprême, eut le même destin que celui de la plupart des habitants de Moïl : il a péri dans son sommeil et s'est transformé en zombie moilian. Cependant, Acérérak s'intéressa à ses prouesses martiales et lui donna suffisamment d'énergie pour qu'il reste animé en permanence. Faericles devint beaucoup plus puissant qu'un "simple" zombie moilian. Il a l'éternité pour s'entraîner et rechercher la perfection. En échange de ce don, il est obligé de se mesurer à tout intrus dans son "dojo" (cet étage de la tour).

Si Faericles est averti de l'arrivée des PJ par le son de la corne en 14.1 ou par la musique des sphères en 14.8, il est prêt à surgir au moindre bruit, de derrière les murs de la salle 14.12. Il a l'apparence d'un homme à la peau parcheminée enveloppé d'une lueur violette;